

LUIS DE MARIMÓN y JULIO GANZO

Torneo

de



Nottingham

1936

COLECCIÓN

LOS GRANDES CERTAMENES DEL AJEDREZ

II

ALGUNOS TITULOS DE NUESTRO FONDO EDITORIAL

1. GRAN AJEDREZ, por *Alekhine*.
2. ÚLTIMAS LECCIONES DE AJEDREZ,
por *Capablanca*.
3. MÉTODO ELEMENTAL DE AJE-
DREZ, por *Aguilera*.
4. FORMULARIO DE AJEDREZ, por
Ganzo.
5. MIS MEJORES PARTIDAS DE AJE-
DREZ, por *Alekhine*.
6. CINCO SIGLOS DE AJEDREZ, por
Ganzo.
7. TÁCTICA Y ESTRATEGIA DE LOS
GRANDES MAESTROS, por *Ma-
rimón y Ganzo*.
8. MORPHY, LA ESTRELLA FUGAZ
DEL AJEDREZ, por *Sanz*.
9. TRES GENIOS DEL AJEDREZ, por
Olavide.
10. BOTVINNIK, CAMPEÓN DEL MUN-
DO, por *Ganzo*.
12. TORNEO DE MADRID, 1943, por
Alekhine.
13. TEORÍA DEL FINAL, por *Ganzo*.
14. AJEDREZ FUNDAMENTAL, por *Ca-
pablanca*.
17. BRONSTEIN, EL GENIO DEL AJE-
DREZ MODERNO, por *Torán*.
19. EL AJEDREZ SOVIÉTICO, por *Ganzo*
20. SMYSLOV, CAMPEÓN DEL MUNDO,
por *Torán*.

Colección "Los Grandes Cer- támenes del Ajedrez"

101. TORNEO DE NOTTINGHAM, 1936,
por *Marimón y Ganzo*.
102. TORNEO SEMMERING-BADEN, 1937,
por *Marimón y Esnaola*.
103. TORNEO DE KEMERI, 1937, por *Es-
naola*.
104. TORNEO DE SAN PETESBURGO,
1914, por *Esnaola*.
105. TORNEO DE MOSCÚ, 1935, por *Es-
naola*.
106. MATCH-TORNEO RUSIA-YUGOES-
LAVIA, 1957, por *Esnaola*.

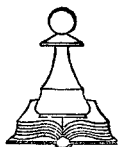
Colección "Finales de Ajedrez"

151. FINALES DE TORRES Y PEONES,
por *Esnaola*.

LUIS DE MARIMÓN - JULIO GANZO

TORNEO DE
NOTTINGHAM 1936

2.^a EDICIÓN



RICARDO AGUILERA

Editor

MADRID, 1957

PROPIEDAD DEL EDITOR

Queda hecho el depósito que
señala la Ley.

PRINTED IN SPAIN

A quien leyere...

Se ha venido demostrando que una de las enseñanzas más eficaces la proporciona el representar partidas maestras con los comentarios suficientes para que el aficionado pueda seguir las incidencias de la lucha, dándose cuenta de las combinaciones victoriosas y de los errores y sus causas.

Este motivo es suficiente para que hayamos recopilado las partidas del Torneo de Nottingham, ofreciéndolas con todas aquellas notas que hemos creído de utilidad.

El Torneo de Nottingham de 1936, como es sabido, ha sido juntamente con el del AVRO, el más importante que se ha celebrado en estos últimos tiempos, no sólo por la categoría de los grandes maestros que han intervenido, sino por las bellas partidas que produjeron.

Lasker, Capablanca, Alekhine, Euwe y Botvinnik, campeones del mundo, lucharon entre sí por última vez en la Historia. Este es el atractivo del Torneo, y sólo por ello vale la pena coleccionar las 105 partidas que se produjeron, casi todas ellas modelos de planteos.

El no haberse editado en castellano este trascendental e importantísimo Certamen, creemos que justifica nuestra pretensión de llenar un hueco en la literatura ajedrecística, lanzando al mercado este librito con el deseo de que sea del agrado de nuestros compañeros en Ajedrez.

JULIO GANZO

y

LUIS DE MARIMÓN

CUADRO DE CLASIFICACIÓN

| NOMBRES | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | Puntos |
|--------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------|
| 1. Capablanca.... | | 1/2 | 1 | 1/2 | 1/2 | 1 | 1/2 | 0 | 1 | 1/2 | 1/2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 |
| 2. Botvinnik..... | 1/2 | | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1/2 | 10 |
| 3. Reshevsky..... | 0 | 1/2 | | 1/2 | 0 | 1 | 1 | 1/2 | 1 | 1 | 1/2 | 1 | 1 | 1 | 1/2 | 9 1/2 |
| 4. Fine..... | 1/2 | 1/2 | 1/2 | | 1/2 | 1/2 | 1 | 1/2 | 1/2 | 1 | 1/2 | 1 | 1 | 1/2 | 1 | 9 1/2 |
| 5. Euwe..... | 1/2 | 1/2 | 1 | 1/2 | | 0 | 0 | 1/2 | 1 | 1/2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 1/2 |
| 6. Alekhine..... | 0 | 1/2 | 0 | 1/2 | 1 | | 1/2 | 1 | 1/2 | 1 | 1 | 1/2 | 1 | 1/2 | 1 | 9 |
| 7. Lasker..... | 1/2 | 1/2 | 0 | 0 | 1 | 1/2 | | 0 | 1/2 | 1 | 1/2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 1/2 |
| 8. Flohr..... | 1 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 0 | 1 | | 1 | 1 | 1/2 | 0 | 0 | 1 | 1 | 8 1/2 |
| 9. Vidmar..... | 0 | 0 | 0 | 1/2 | 0 | 1/2 | 1/2 | 0 | | 1 | 1/2 | 1/2 | 1 | 1/2 | 1 | 6 |
| 10. Bogoljubow.... | 1/2 | 0 | 0 | 0 | 1/2 | 0 | 0 | 0 | 0 | | 1/2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 1/2 |
| 11. Tartakower.... | 1/2 | 0 | 1/2 | 1/2 | 0 | 0 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | | 0 | 0 | 1 | 1 | 5 1/2 |
| 12. Tylor..... | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1/2 | 0 | 1 | 1/2 | 0 | 1 | | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 4 1/2 |
| 13. Alexander..... | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1/2 | | 1/2 | 1/2 | 3 1/2 |
| 14. Thomas..... | 0 | 0 | 0 | 1/2 | 0 | 1/2 | 0 | 0 | 1/2 | 0 | 0 | 1/2 | 1/2 | | 1/2 | 3 |
| 15. Winter..... | 0 | 1/2 | 1/2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | | 2 1/2 |

Los Maestros que ganaron más partidas fueron Capablanca y Reshevsky con 7 cada uno. Botvinnik y Fine no perdieron ninguna partida, siguiéndoles Capablanca con una sola.

Alexander y Winter, con 9 cada uno, fueron los jugadores que perdieron más partidas.

Ni Thomas ni Winter ganaron ninguna partida.









Fine, con 9 tablas, fué el jugador que hizo más empates.

Capablanca, Euwe, Lasker y Bogoljubow, fueron los únicos Maestros que ganaron a los cuatro Maestros británicos. Todas las partidas entre los cuatro jugadores ingleses terminaron en tablas.








Cuadro de CLASIFICACIÓN de los Maestros EXTRANJEROS (no británicos)
con sus resultados entre sí

| NOMBRES | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | P. |
|------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|
| 1. Botvinnik ... | | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1 | 1 | 1 | 6 1/2 |
| 2. Flohr | 1/2 | | 1 | 1/2 | 1/2 | 0 | 1/2 | 1 | 1 | 1/2 | 1 | 6 1/2 |
| 3. Capablanca.. | 1/2 | 0 | | 1 | 1/2 | 1 | 1/2 | 1/2 | 1 | 1/2 | 1/2 | 6 |
| 4. Reshevsky.. | 1/2 | 1/2 | 0 | | 1/2 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1/2 | 1 | 6 |
| 5. Fine | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | | 1/2 | 1/2 | 1 | 1/2 | 1/2 | 1 | 6 |
| 6. Alekhine | 1/2 | 1 | 0 | 0 | 1/2 | | 1 | 1/2 | 1/2 | 1 | 1 | 6 |
| 7. Euwe | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1 | 1/2 | 0 | | 0 | 1 | 1 | 1/2 | 5 1/2 |
| 8. Lasker | 1/2 | 0 | 1/2 | 0 | 0 | 1/2 | 1 | | 1/2 | 1/2 | 1 | 4 1/2 |
| 9. Vidmar | 0 | 0 | 0 | 0 | 1/2 | 1/2 | 0 | 1/2 | | 1/2 | 1 | 3 |
| 10. Tartakower.. | 0 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 0 | 0 | 1/2 | 1/2 | | 1/2 | 3 1/2 |
| 11. Bogoljubow.. | 0 | 0 | 1/2 | 0 | 0 | 0 | 1/2 | 0 | 0 | 1/2 | | 1 1/2 |

CUADRO de clasificación de los que obtuvieron más del 50 por 100 de puntuación

| NOMBRES | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | Puntos |
|-------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|--------|
| 1. Capablanca... |  | 1/2 | 0 | 1/2 | 1 | 1 | 1/2 | 1/2 | 4 |
| 2. Fine..... | 1/2 |  | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1 | 4 |
| 3. Flohr..... | 1 | 1/2 |  | 1/2 | 0 | 1/2 | 1/2 | 1 | 4 |
| 4. Botvinnik..... | 1/2 | 1/2 | 1/2 |  | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 3 1/2 |
| 5. Alekhine..... | 0 | 1/2 | 1 | 1/2 |  | 0 | 1 | 1/2 | 3 1/2 |
| 6. Reshewsky.... | 0 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1 |  | 0 | 1 | 3 1/2 |
| 7. Euwe..... | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 0 | 1 |  | 0 | 3 |
| 8. Lasker..... | 1/2 | 0 | 0 | 1/2 | 1/2 | 0 | 1 |  | 2 1/2 |

CUADRO de los que obtuvieron menos del 50 por 100

| NOMBRES | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | Puntos |
|-------------------|---|---|---|---|---|---|---|--------|
| 1. Vidmar..... |  | 1 | 1/2 | 1/2 | 1 | 1/2 | 1 | 4 1/2 |
| 2. Bogoljubow... | 0 |  | 1/2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 1/2 |
| 3. Tartakower... | 1/2 | 1/2 |  | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 |
| 4. Tylor..... | 1/2 | 0 | 1 |  | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 3 |
| 5. Alexander..... | 0 | 0 | 1 | 1/2 |  | 1/2 | 1/2 | 2 1/2 |
| 6. Thomas..... | 1/2 | 0 | 0 | 1/2 | 1/2 |  | 1/2 | 2 |
| 7. Winter..... | 0 | 0 | 0 | 1/2 | 1/2 | 1/2 |  | 1 1/2 |

1.ª R O N D A

Partida n.º 1

EUWE-RESHEWSKY

DEFENSA INDIA DE DAMA

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 1. | P4D, | C3AR |
| 2. | P4AD, | P3R |
| 3. | C3AR, | P3CD |
| 4. | P3CR, | A2C |
| 5. | A2C, | A5C+ |
| 6. | A2D, | A×A+ |
| 7. | D×A, | 0-0 |
| 8. | C3A, | P3D |
| 9. | D2A, | D2R |
| 10. | 0-0, | P4A |

Es más recomendable la jugada de Keres 10. ..., CD2D.

11. **TD1D, P×PD?**

Este es un error de concepto. Reshewsky menosprecia la debilidad en que quedará su PD, atento solamente a cambiar el poderoso AR blanco.

Euwe centrará ahora todos sus esfuerzos sobre el mencionado PD negro.

- | | | |
|-----|-------------|-------------|
| 12. | C×P, | A×A |
| 13. | R×A, | T1AD |

Las negras experimentan ya las primeras dificultades; ahora han tenido que prevenirse contra la amenaza C6A, después de CD2D.

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 14. | D3D! | CD2D |
| 15. | C3AR, | C4R |

Poco menos que forzada.

- | | | |
|-----|-------------|------------|
| 16. | C×C, | P×C |
|-----|-------------|------------|

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 17. | D3AR! | TD1C |
| 18. | P3C, | P3TD |
| 19. | C4R! | ... |

Imponiendo una provechosa simplificación que no afectará en lo más mínimo a la ventaja posicional del blanco.

- | | | |
|-----|-------------|-------------|
| 19. | ... | C×C |
| 20. | D×C, | P4CD |
| 21. | P×P! | ... |

Evidentemente, si 21. D×PR, P×P; 22. P×P, T×P, y la partida sería tablas rápidamente.

- | | | |
|-----|--------------|--------------|
| 21. | ... | T×P |
| 22. | T1AD, | T4-4A |
| 23. | T×T, | D×T |
| 24. | TD1D, | D4C |
| 25. | T1AD! | T1D |

Pues si 25. ..., D1C; 26. T×T+, D×T; 27. D×PR, etc.; y si 25. ..., T×T; 26. D8T+, y mate en dos.

- | | | |
|-----|-------------|-------------|
| 26. | T7A, | P3CR |
| 27. | D3A, | T1AR |

Si 27. ..., D1R; 28. D6A, P5R; 29. T7R!, D1A; 30. T×PA!, ganando.

- | | | |
|-----|-------------|-------------|
| 28. | T7T, | P4TD |
| 29. | D3D, | ... |

Esta es la única inexactitud de Euwe. Lo justo es 29. D3AD!, D×PR; 30. T×PR, D5R+; 31. D3A, llegando a la misma posición victoriosa de la jugada 37.

- | | | |
|-----|-------------|------------|
| 29. | ... | D4A |
| 30. | T6T, | D5C |

- | | | |
|-----|---------------|-------------|
| 31. | T7T, | D4A |
| 32. | D3R! , | D5D+ |
| 33. | R3T, | P4TR |
| 34. | D3AD, | D8D |

Esto permite al blanco colocar a su Rey en posición segura. Daba mayores posibilidades de resistencia 34. D5R; 35. D2D, D5CD; 36. D×D, P×D; 37. T4T (no 37. T7C, T1T!), T1C, etc.

- | | | |
|-----|----------------|-------------|
| 35. | R2C! , | D×PR |
| 36. | T×PT, | D5R+ |
| 37. | D3A, | D7A |
| 38. | P4TR, | T1AD |
| 39. | T7T! , | T2A |
| 40. | T×T, | D×T |
| 41. | D8T+ , | R2C |
| 42. | P4TD! , | D3C |

A la vista de la sorprendente continuación de la partida, era preferible jugar, ganando tiempos, con 42. D6A, y si ahora 43. P5T, puede seguir 43. P4R!; 44. P6T, D6A+; 45. R1C, D5D+; 46. R2T, D7R; 47. D7T, P6R!; 48. D×PR, D×PT, y el negro todavía puede defenderse.

- | | | |
|-----|----------------|-------------|
| 43. | P5T!! , | D×PC |
| 44. | P6T, | D6T |
| 45. | P7T, | P5R |

Ahora este recurso llega demasiado tarde.

- | | | |
|-----|---------------|--------------|
| 46. | D8CD, | D6A+ |
| 47. | R1C, | D8D+ |
| 48. | R2T, | D7R |
| 49. | D5R+ , | Aban. |

Pues el jaque blanco es inmediatamente decisivo.

Si 49. R2T; 50. D4A, D7T; 51. D×P+, R3T; 52. D8A+, etc.; y si 49. P3AR; 50. D7A+, seguido de D4A+, P8T=D.

Una de las mejores partidas posicionales del Torneo.



Partida n.º 2

WINTER-THOMAS

DEFENSA ORTODOXA

1. **P4D, P4D;** 2. **P4AD, P3R;**
3. **C3AD, C3AR;** 4. **A5C A2R;**
5. **P3R, CD2D;** 6. **C3A, C5R;** 7.
- A×A, D×A;** 8. **D2A, P3AD;** 9.
- C×C, P×C;** 10. **D×P, D5C+;**
11. **A2D, D×PC;** 12. **D1C, D6A;**
13. **D1A, D×D+;** 14. **T×D, P4A!**
15. **P3CR, R2R;** 16. **A2C, T1D;**
17. **R2R, T1CD;** 18. **T3A, P×P;**
19. **P×P, C3AR;** 20. **C3A, A2D;**
21. **C5R, A1R;** 22. **R3R, C2D;** 23.
- T3T, C×C;** 24. **P×C, P3TD;** 25.
- T1CD, P4CD;** 26. **T×PT, P×P;**
27. **T7T+ R1A;** 28. **T×T+, T×T;**
29. **T7A, T7C.**

Tablas.

Partida n.º 3

ALEXANDER-BOTVINNIK

DEFENSA SICILIANA

1. **P4R,** **P4AD**
2. **C3AD,** ...

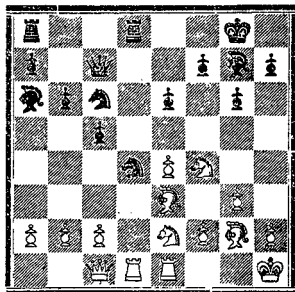
La vieja variante de Tchigerin, que no ofrece grandes dificultades al negro.

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 2. | ... | C3AD |
| 3. | P3CR, | P3CR |
| 4. | A2C, | A2C |
| 5. | P3D, | P3R |
| 6. | CR2R, | CR2R |
| 7. | O-O, | O O |
| 8. | A3R, | C5D |
| 9. | D2D, | P4D! |
| 10. | C4A, | P×P! |

Abriendo la columna de Dama, con lo que se acentúa el dominio del punto neurálgico D5. A partir de esta jugada, las negras se adueñan completamente de la iniciativa.

11. **P×P, D2A**
 12. **TD1D, T1D**
 13. **D1A, P3CD**
 14. **TR1R, A3T!**
 15. **R1T, CR3A!**
 16. **CD2R?** ...

Un intento inoportuno de desalojar al Caballo negro de su privilegiada posición. Ahora Botvinnik ganará un Peón de una manera simple e instructiva.



16. ... **C×C!**

Iniciando una vasta maniobra de simplificación, cuyo objeto es la ganancia del PCD.

17. **T×T+**, ...

Algunos comentaristas han marcado esta jugada con un signo de interrogación. Sin embargo, nosotros creemos que no es más que una jugada prácticamente forzada, ya que si 17. **C×C, A6A**; 18. **T×A, A×PC!**; **C1C** (si 19. **T×T+** se llega a la misma posición de la partida); 19. ..., **T×T**; 20. **D×T, T1D**; 21. **T2D, A6A**; 22. **T3D, P5A**; 23. **T×T, C×T!**, con una posición sin esperanzas para el blanco.

17. ..., **T×T**

18. **C×C, A×C**
 19. **T×A, A×PC!**

¡Un golpe tan inesperado como elegante!

20. **D×A, T8D+**
 21. **A1A, T×A+**
 22. **R2C, T8D**
 23. **T2D, ...**

De otra manera, el negro dominaría a capricho la columna de Dama.

23. ..., **T×T**
 24. **A×T, D5R!**

Forzando el cambio de Damas, con lo que la suerte de la partida queda sellada. Sin embargo, es interesante la manera con que Botvinnik conduce sus huestes a la victoria.

25. **D×D, C×D,**
 26. **A3A, P3A!**
 27. **A×C, P×A**
 28. **P4TD, R2A**
 29. **R3A, P5A!**
 30. **R3R, R2R**
 31. **P4A, R3D**
 32. **P3A, R4A!**

¡La última sutileza!

33. **P×P, P4CD**
 34. **P×P, R×P**
 35. **R2D, R5T!**
 36. Abandonan.

Partida n.º 4

FINE-LASKER

GAMBITO DE D REHUSADO

1. **P4D, P4D**
 2. **P4AD, P3R**
 3. **C3AR, C3AR**
 4. **C3A, A2R**
 5. **P3R, O-O**
 6. **A3D, P×P**

7. **A×PA, P4A**
 8. **0-0, P3TD**
 9. **D2R, P4CD**
 10. **A3D, ...**

La apertura se ha transformado en una variante del sistema Merano, en la que se ha jugado 5. ..., 0-0, en vez de la clásica 5. ..., CD2D.

10. ..., **A2C**
 11. **P×P, A×P**
 12. **P4R!, CD2D**
 13. **A5C, ...**

Y no 13. P5R?, A×C!; 14. P×A (si 14. D×A, C×P), C4TR; 15. P4A, D5T!, con fuerte presión sobre el Rey blanco.

13. ..., **P3TR**
 14. **A4T, P5C**

Esto debilita las casillas A4 y C4, pero el negro quiere tener contrajuego a toda costa.

15. **C4T, A2R**
 16. **TR1D, C4T**
 17. **A×A, D×A**
 18. **TD1A!, CD3A?**

Este leve error posicional es la causa de la derrota de las negras. Es de admirar, sin embargo, la simplicidad con que Fine extrae ventaja de esta equivocación.

La mejor línea a seguir es la señalada por el ruso Koblenz: 18. ..., C5A!; 19. D3R!, C×A; 20. T7C!, una enérgica jugada que especula con la clavada de la Dama negra; 20. ..., A3A!; 21. C6C! (si 21. T×A, C2-4R!, seguido de TR1D); 21. ..., D3D!; 22. C×T, T×C; 23. T×A, D×T; 24. T×C+, T1AD, y las negras han sorteado la tempestad y han equilibrado sensiblemente la partida.

19. **P3CR!, P4TD**
 20. **C5A, TR1A**

Si 20. ..., A3A; 21. C5R!, etc.

21. **C×A, D×C**
 22. **C5R!, ...**

Con la eventual amenaza C6A, P5R, ganando material.

22. ..., **T×T**
 23. **T×T, T1AD**
 24. **T×T+, D×T**
 25. **D2A!, D2C**

Las negras pagan sus errores pasados. Por la mala situación de los Peones del flanco de Dama, y el alejamiento de sus piezas del teatro de la lucha, no pueden ahora cambiar las Damas, ya que entrarían en un final perdido.

26. **D6A!, D2T**
 27. **D8A+, R2T**
 28. **C6A, D4A**
 29. **P5R+, ...**

Ganando una pieza en justo premio a tan formidable labor estratégica.

29. ..., **P3CR**
 30. **P×C, C×PA**
 31. **D7C, R1C**
 32. **A2R, C4D**
 33. **C5R, Aban.**

Partida n.º 5.

BOGOLJUBOW-TYLOR

DEFENSA ESLAVA

1. **C3AR, C3AR**
 2. **P4A, P3A**
 3. **P4D, P4D**
 4. **P3R, A4A**
 5. **P×P, C×P**
 6. **A4A, P3R**
 7. **0-0, A2R**
 8. **CD2D, C3C**
 9. **A2R, 0-0**
 10. **C5R, CD2D**
 11. **C×C, D×C**

Tras este liberador cambio, puede decirse que el negro ha resuelto, a su entera satisfacción, todos los problemas de la Apertura.

12. **C3C,** **TD1D**
13. **A3A,** **P4R**
14. **P4TD,** ...

A nada conduce 14. P4R, A3C (con la amenaza eventual P4AR); 15. P×P, D3R!, y el negro tiene ventaja.

14. ..., **P5R**
15. **A2R,** **A3D**

El negro cree fundadamente que ya ha llegado la hora de asumir la iniciativa.

16. **A2D,** **D2R**
17. **A5TD!** ...

Una excelente jugada defensiva. ya que limita la capacidad ofensiva de la maniobra negra.

17. ..., **D5T**

A considerar la posible estructura ofensiva A3C, P4AR y P5A.

18. **P3CR,** ...

Forzada, pues si 18. P3TR?, A×P; 19. P×A, D×P, etc. Y si 18. P4AR, P×P a. p.; 19. P3CR, P×A!, ganando pieza.

18. ..., **D4C**
19. **D2A,** **P4T**

Esta impetuosa jugada debió ser precedida de alguna medida defensiva que impidiera la siguiente maniobra blanca.

20. **C5A!** **P5T**
21. **A×C,** **P×A**
22. **C×PR,** **P×P!**
23. **PT×P,** ...

Naturalmente, si 23. C×D, P×PT+; 24. R1T, A×D, etc.

23. ..., **A×C!**
24. **D×A,** **A×P**
25. **D2C,** ...

Bogoljubow no acepta las tablas que vienen después de 25. P×A, D×PC+; 26. R1T, D6T+, etc., ni las complicaciones que surgen con 25. P×A, D×PC+; 26. D2C; D×PR+; 27. D2A, D4C+ (ó simplemente D×D+); 28. D2C (si 28. R1T, T3D!; 29. D2C, T3T+; 30. R1C, D6R+; 31. D2A, T3C+; 32. R2T, D3T+, y mate en dos); 28. ..., D×D+; 29. R×D, T×P, y las negras tienen tres Peones por la pieza sacrificada en un final donde llevan las mejores posibilidades.

25. ..., **A5T**
26. **D×D,** **A×D**
27. **P4C,** **P4AR**

Amenazando P5A.

28. **P4A,** **A2R**
29. **A4A+,** **R2T**
30. **P5C,** **P4C**
31. **R2A,** **R3C**
32. **P×PA,** **P×PAD**
33. **TD1C,** **TD1C**
34. **T1TR,** **A3A**

Amenazando 35. ..., P5C, a la que ahora no podría seguir 36. P4R, por A×P+. No obstante, quizá hubiera sido preferible jugar 34. ..., P5C directamente, ya que después de 35. P4R, P×P; 36. R3C (si 36. R3R, A3D; 37. TD1AR, TD1R, etc.), A3D, las negras tienen la iniciativa sin ningún peligro tangible.

35. **P×P,** **A×P**
36. **T3T,** **P4C**
37. **P×P,** **P×P**
38. **A3D,** **TR1D**
39. **R2R,** **T4D**
40. **T1AR,** **T1TD**
41. **A1C,** **T1R**

Tylor quiere disminuir el nú-

mero de Peones en liza para forzar de una vez las tablas.

42. T3T-3A, T×PD

Para evitar que el rey negro tenga que refugiarse en la banda, era necesario 42. ..., T1AR, y si ahora 43. P4R, T×P; 44. P×P+ (ó 44. T×P, T×T, tablas); 44. ... R3A, y el negro no puede perder.

43. A×P+, R4T

44. T1CR, ...

Tylor quiere forzar las tablas a toda costa, y con este conocimiento del momento psicológico es como hay que juzgar la siguiente jugada.

44. ..., T×P+?

No es lo mismo 44. ..., A×P?; 45. T3T+, T5T; 46. A6C+, R3T; 47. T×T+, R2C; 48. R2C, A×T+; 49. R1A, R×A, y las negras, en una combinación de cinco jugadas, han perdido sus tres piezas. ¡Curiosos caprichos del tablero!

45. T×T, A×T

46. R×A, T5AD

Llegando a un final rarísimo en este género de partidas, y que debe terminar tablas, salvo excepcionales posiciones conocidas, desde los tiempos de Philidor. El bando débil debe rehuir las posiciones en las que su Rey esté encerrado en alguna banda.

47. A4R, R3T

48. R4A, T1A

49. T6C+, R4T

50. T7C, T1TR

51. T5C+, R3T

52. T6C+, R4T

53. A5A, T1D

54. T5C+, R3T

55. T6C+, R4T

56. T6T, T1CR

57. T1T!, R3T

58. T7T, T2C?

El error mortal; era necesario 58. ..., T1TR, dejando la casilla 2C al Rey negro.

59. T6T+!! Aban.

Pues si 59. ..., R4T; 60. T1T, etcétera.

¡Una partida emocionante!

Partida n.º 6

TARTAKOWER-CAPABLANCA

APERTURA DE P D

1. P4D, P4D; 2. C3AR, C3AR; 3. A5C, P3R; 4. P3R, P4AD; 5. P3A, A2R; 6. CD2D, CD2D; 7. A3D, 0-0; 8. 0-0, D2A; 9. D2R, P3CD; 10. P4R, P×PR; 11. C×P, A2C; 12. P×P, C×P; 13. C×CD, D×C; 14. A×C, A×A; 15. A2R, A×A; 16. D×A, D4C; 17. D2A, TD1D; 18. TR1D, P3C; 19. P3TR.

TABLAS

Partida n.º 7

ALEKHINE-FLOHR

DEFENSA FRANCESA

1. P4R, P3R

2. P4D, P4D

3. C3AD, A5C

4. A2D!?, ...

Esto fué una novedad, pero aparte de su originalidad, no parece tener mucho valor, ya que tanto la teoría como la práctica se han pronunciado en contra de este arriesgado ensayo teórico; además, es notorio que el propio Alekhine nunca creyó en la solidez de su idea. Sin embargo, en esta partida triunfó plenamente, gracias principalmente a su efecto psicológico.

4. ..., **P×P**
 5. **C×P**, ...

Según Czerniak, es mejor la continuación 5. D4C, D×P; 6. C3A1, C3TR; 7. D×P+ (6 7. D4A, P4R; 8. D×PR+, D×D; 9. C×D, C5C, con equilibrio estable); 7. ..., A×D; 8. C×D, manteniendo la iniciativa.

5. ..., **D×P**
 6. **A3D**, **A×A+**
 7. **D×A**, **D1D?**

Aparte de que no hay ninguna razón poderosa que impida que la Dama negra capture el PC blanco, esta retirada tiene además el inconveniente de dar legitimidad al gambito blanco, ya que Alekhine obtendrá ahora un espléndido desarrollo a cambio del Peón sacrificado.

8. **O-O-O**, **D2R**
 9. **C3AR**, **C3AR**
 10. **T1R**, **C×C**
 11. **T×C**, **C2D**

Es evidente que el enroque equivale al suicidio.

12. **T4CR**!, **P4AR**
 13. **T4AR**, **C3A**
 14. **T1R**!, ...

Otra poderosa jugada que permite al blanco recuperar el Peón, sin que por ello decaiga el ritmo del ataque.

14. ..., **A2D**
 15. **T×PA**, **O-O-O**
 16. **T5TD**, **R1C**
 17. **C5R**!, ...

Ocupando una fuerte posición central, con lo que la ventaja posicional del blanco es poco menos que decisiva.

17. ..., **A1R**
 18. **P3CR**, **C4D**

Quizá hubiera sido preferible 18. ..., C2D, para cambiar o desalojar el fuerte Caballo blanco, a lo que podría seguir ..., A3A, fortificando un tanto el refugio real.

19. **T4R**, **C3C**
 20. **D3R**, **T4D**
 21. **T3T**, **D4A**

Para aligerar la oprimida posición negra con este liberador cambio.

22. **D×D**, **T×D**
 23. **P4AR**!, **T4D**
 24. **C3A**!, ...

Una fina jugada que anula la proyectada ..., C2D.

24. ..., **A2D**
 25. **C5C**, **T1R**
 26. **P4A**!, ...

Conquistando definitivamente el importante puesto d5, tan necesario para la defensa negra. En cambio, no era bueno 26. C×PT, T4TR!

26. ..., **T4AR**
 27. **T4D**!, ...

Naturalmente, si 27. T×PR?, A×T, ganando. Con la del texto, Alekhine especula, con la debilidad que significa, la desgraciada posición del Alfil negro.

27. ..., **T4A-1A**
 28. **P5AD**, **C4D**
 29. **A×PT**, ...

Asegurándose para el Caballo los formidables emplazamientos de 5R y 5CR.

29. ..., **A3A**
 30. **A6C**, **T2R**
 31. **C3A**, **C3A**
 32. **C5R**!, ...

Anticipándose al negro, que intentaba jugar 32. ..., C2D, que ahora sería castigada con 33. C×A+.

32. ..., **A4D**
 33. **T3R**, **T1T**
 34. **P4TR**, **P3A**
 35. **A2A**, **T1D**

El blanco amenazaba C6C.

36. **A3C!**, **T2AD**
 37. **C3A**, **T1R**

Ahora la amenaza era 38. T×P!, A×T; 39. T×T+, etc.

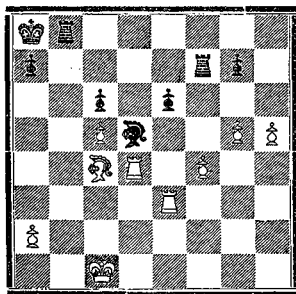
38. **C5R**, **T1R-1AD**
 39. **A4A**, **R1T**

El negro está obligado a esperar pasivamente los acontecimientos.

40. **P4CD!**, **T1CD**
 41. **P4C!**, ...

Es típico de Alekhine el actuar simultáneamente en ambos flancos.

41. ..., **P3CD**
 42. **P5CR**, **P×P**
 43. **P×P**, **C2D**
 44. **C×C**, **T×C**
 45. **P5T**, **T2AR**



46. **T×P!!**, ...

Un brillantísimo sacrificio de calidad que deja sin recursos defensivos al negro, pues ahora la avalancha de Peones blancos es imparable. Con esta bella jugada, corona dignamente Alekhine su extraordinaria labor táctica y estratégica.

46. ..., **A×T**

También se perdía con 46. ..., T5C; 47. A×A!!, T×T; 48. T8R+, R2C; 49. A×T, etc.

47. **A×A**, **T2A-2C**
 48. **A3C!**, **T1T**
 49. **P6T!!**, ...

Otro espléndido sacrificio que remata tan genial combinación.

49. ..., **P×P**
 50. **P6C**, **T2C**
 51. **P5A**, **T1AR**
 52. **A2A**, **P4TR**

Un último intento de contrajuego que es anulado por Alekhine con energía y serenidad.

53. **T6D!**, **T2R**
 54. **P6A!**, **T8R+**
 55. **R2D**, **T8AR**
 56. **P7A**, **P5T**
 57. **T7D!**, Aban.

Pues si 57. ..., P6T; 58. P7C, etc.; y si 57. ..., T8CR; 58. T5R! seguido de T8R+.

Una grandiosa partida que recuerda al Alekhine de San Remo y de Bad Blod.



2.^a R O N D A

Partida n.º 8

CAPABLANCA-ALEKHINE

DEFENSA HOLANDESA

- | | | |
|----|--------------|-------------|
| 1. | P4D, | P3R |
| 2. | C3AR, | P4AR |
| 3. | P3CR, | C3AR |
| 4. | A2C, | A2R |
| 5. | P4A, | O-O |
| 6. | O-O, | C5R |
| 7. | D3C, | ... |

Es preferible 7. D2A.

- | | | |
|-----|--------------|------------|
| 7. | ... | A3A |
| 8. | T1D, | D1R |
| 9. | C3A, | C3A |
| 10. | C5CD, | A1D |
| 11. | D2A, | ... |

Esto pierde un importante tiempo; Capablanca sugirió posteriormente la línea 11. P5D!, C4T; 12. D2A, P3A; 13. P×PA, PC×P; 14. C6D, etc.

- | | | |
|-----|-------------|------------|
| 11. | ... | P3D |
| 12. | P5D, | C5C |
| 13. | D3C, | ... |

La Dama blanca no ha hecho otra cosa que viajar inútilmente.

- | | | |
|-----|-----|------------|
| 13. | ... | C3T |
|-----|-----|------------|

Concluida la apertura, se debe considerar superior a la posición negra.

- | | | |
|-----|--------------|--------------|
| 14. | P×P, | C3-4A |
| 15. | D2A, | C×PR |
| 16. | CR4D, | C×C |
| 17. | C×C, | A3A |
| 18. | C5C, | ... |

El propio Capablanca calificó de «mala» esta jugada, que no es otra cosa que una inútil pérdida

de tiempo. Sin duda era mejor 18. A3R.

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 18. | ... | D2R |
| 19. | A3R, | P4TD |
| 20. | C4D, | A2D |
| 21. | TD1A, | TD1R |
| 22. | P4CD, | P3CD |
| 23. | C3A!, | ... |

Provocando con singular ingenio la siguiente falsa combinación del negro.

- | | | |
|-----|------|-------------|
| 23. | ...; | C6A? |
|-----|------|-------------|

Una bonita combinación que gana la calidad... pero que pierde la partida. Era preferible 23. ..., P4CR, continuando la metódica preparación del asalto.

- | | | |
|-----|-------------|------------|
| 24. | T3D, | P5A |
| 25. | P×P, | ... |

Y no 25. A×PA, C×PR, ganando la calidad.

- | | | |
|-----|--------------|------------|
| 25. | ... | A4A |
| 26. | D2D!, | ... |

Una fuerte jugada que fuerza la respuesta del negro por la amenaza 27. T3×C!

- | | | |
|-----|--------------|------------|
| 26. | ... | A×T |
| 27. | P×A!, | ... |

Mucho más fuerte que 27. D×A. Pues ahora no solamente se ha privado al Caballo negro de su natural salida por e4, sino que además se protege al PR desviándole así de su casilla original.

- | | | |
|-----|-----|-------------|
| 27. | ... | P4A? |
|-----|-----|-------------|

Alekhine, que se ha dado cuenta de su error posicional, intenta resolver la partida con hechos

inmediatos y violentos que sólo agravan su delicado problema. Por otra parte, si 27. ..., C5T; 28. C5C!, con las amenazas A5D+ y A6A (o simplemente 28. P4D!), dejando fuera de juego al Caballo negro.

28. **T×C,** **A×T**
 29. **D×A,** **D3A**
 30. **D×D,** **P×D**

Prácticamente forzada para impedir la entrada al peligroso Caballo blanco.

Y tras estos cambios ha quedado un final, favorable al blanco, sumamente raro y original. Las piezas que luchan son distintas, y por tanto, los medios ofensivos y defensivos totalmente diferentes. Lo más interesante es sin duda las hábiles maniobras de Capablanca para poner en juego efectivo a todas sus piezas.

31. **C2D!**, **P4AR**

Si 31. ..., P×P; 32. C4R, T1D; 33. A×P, etc.

32. **P5C!**, **P4TD**

Si 32. ..., P×P; 33. P×P, T1T; 34. C4A, T×P; 35. A5D+, R2C; 36. C×PC, y el P5C blanco decide rápidamente el juego.

33. **C1A,** **R2A**
 34. **C3C,** **R3C**
 35. **A3A,** ...

Amenazando 36. A5T!

85. ..., **T2R**

Las negras se ven obligadas a efectuar jugadas de espera, sin poder oponer un juego eficaz al plan estratégico de su enemigo, que poco a poco va acusando todos sus objetivos.

36. **R1A,** **R3A**

37. **A2D** **R3C**
 38. **P4TD,** Aban.

Aquí se aplazó la partida que Alekhine abandonó sin reanudarla, pues está en una posición perdida; además, le impulsó a esta decisión un incidente surgido con su contrincante a consecuencia de una discrepancia del Reglamento de juego.

Según Capablanca, el mejor método para forzar la victoria consiste en la siguiente maniobra: avanzar a 5T el PTR, instalar el AD en 3AD, y el AR en 3TR; acudir con el Rey al cuadro 3AR y con el Caballo—via 1A y 3R—a 5D; con lo que es sólo cuestión de tiempo el conseguir la victoria total, ya que el negro no puede hacer otra cosa que aguardar sin esperanzas el huracán.

A propósito de esta histórica y original partida, cuenta Capablanca una curiosa anécdota que demuestra el formidable golpe de vista del veterano Lasker.

Dice el genial cubano que al darse Alekhine por vencido todos los Maestros participantes en el Certamen se sumergieron en laboriosos análisis para encontrar la jugada débil de las negras, después de haber ganado la calidad, que no sólo no ganaba, sino que incluso perdió la partida. Añade que sólo Lasker descubrió el verdadero espíritu de la posición, ya que mientras los otros Maestros proseguían con sus cábalas, él se le acercó y comentó socarronamente: ¡Qué descansado quedaría usted cuando vió que Alekhine «aceptaba su calidad sacrificada»!

Partida n.º 9

TYLOR-TARTAKOWER

DEFENSA PHILIDOR

1. **P4R,** **C3AR**
 2. **C3AD,** **P4R**

Tartakower convierte la apertura, iniciada con una defensa Alekhine, en una clásica vienesa.

3. **C3AR,** **P3D**

¡Una nueva desviación! Ahora el negro adopta la vieja defensa Philidor, que, a pesar de algunos triunfos de Alekhine, Nimzowitch, Tartakower y Koltanowsky, se encuentra casi totalmente en desuso.

La presente partida es una excelente demostración del por qué de este apartamiento.

4. **P4D,** **CD2D**
 5. **A4A,** **P3TR**

O 5. ..., A2R, como en la partida Tylor-Koltanowsky, Hastings, 1930.

6. **P×P,** **P×P**
 7. **D1R!** **P3AD**
 8. **P4TD!** ...

Jugando con pleno conocimiento de la posición; con la del texto se impide la liberación negra P4CD!

8. ..., **D2A**
 9. **O-O,** **C4A**
 10. **A3R,** **P4CR?**

Un intento desesperado para procurarse algún contrajuego activo, pero que al fracasar, dejará al Rey extremadamente débil en el centro del tablero. Por otra parte, si 10. ..., C×PR; 11. C×C, C×C; 12. A4D!, con dominio agobiador.

11. **TD1D!**, **A5C**
 12. **A1A,** **C3R**

13. **A×C!** ...,

Eliminando la única pieza activa del negro o impidiendo así el molesto ..., C5A!

13. ..., **A×A**
 14. **A3R,** **A2R**
 15. **D1R!**, ...

Una acertada maniobra para proteger definitivamente el PR y para controlar la importante diagonal b1-h7.

15. ..., **A5C?**

Con esta pérdida de tiempo demuestra el negro que se ha comprendido la fina idea de Tylor, era preferible 15. ..., R1A para seguir con R2C, poniendo así la TR en juego activo.

16. **P3A!**, **A3R**
 17. **D2A,** **P3CD**

Ahora era la última oportunidad para jugar 17. ..., A5A!; 18. C3D, P3CD; 19. P3CD, A3T!, etc.

18. **P3CD!**, **C4T**
 19. **P5T!**, ...

¡Muy bien! Tylor sacrifica un Peón a cambio de la posesión de la casilla clave c5.

19. ..., **P×P**

De nada hubiera servido 19. ..., T1CD por 20. C4T, A1D; 21. P×P, P×P; 22. C×P!, T×C; 23. T×A!l, D×A; 24. A×T, etc.

20. **A5A,** **C5A**
 21. **C3D,** **T1CR**
 22. **A×A,** **D×A**

Tampoco salvaba el Peón 22. ..., R×A; 23. D5A+, D3D?; D×D+, R×D; C×C+, etc.

23. **C×P,** ...

Las blancas han recuperado el Peón, obteniendo además una posición ganadora.

23. ..., **D5C**

Si 23. ..., $A \times P$; 24. $C \times PAD$; D3A (forzada, pues si 24. ..., D2C; 25. $C \times PT$, etc.; y si 24. ..., D3R; 25. C4D, etc.); 25. $C \times P5T$, y ganan.

24. **C4T**, **A6T?**

Una falsa combinación, fruto indudable de los agobios de una posición inferior, que Tylor refutará magistral y enérgicamente.

25. **$C \times PAD$** , . .

Evidentemente si 25. $P \times A?$, $C \times P+$.

25. ..., **D2C**
26. **D5A!**, **T1AD**

Si 26. ..., $A \times P$; 27. T1-2A (sería inferior 27. D5R+, R1A; 28. C5A! por 28. ..., D3C!, y no 28. ..., D \times C; 29. C7D+, D \times C; 30. T \times D, $A \times T$; 31. D7R+, etc.); 27. ..., A6T; 28. T2-2D, con gran ventaja.

27. **D5R+**, **R1A**
28. **$C \times P5T$** , **D2R**
29. **D \times D+**, **R \times D**
30. **$P \times A$** , **T \times P**

Este ataque es lo único que justifica que el negro prosiga la partida.

31. **C4A**, **$C \times PT+$**
32. **R1T**, **P5C**

Si 32. C7A+; 33. R1C, $C \times T$; 34. T \times C, y las blancas quedan con una pieza de más. De todas maneras, el final ahora resultante no puede ofrecer ninguna esperanza al negro.

33. **T2D!**, **T \times T**

34. **$C \times T$** , **T1D**
35. **C4A!**, **T6D**
36. **C5A**, **T \times PA**
37. **T \times T**, **P \times T**

El resto no merece comentario.

38. **P4C**, **R3A**
39. **C2D**, **R4R**
40. **$C \times P+$** , **R3D**
41. **R2C**, **C5A+**
42. **R2A**, **P4TD**
43. **C7C+**, **R3A**
44. **$C \times P+$** , **R4C**
45. **R3R**, **C4T**
46. **C7C**, **R \times P**
47. **C6D**, **P3A**
48. **C7A**, **R4A**
49. **C4D**, **C2C**
50. **$C \times P$** , **R3C**
51. **C6-5A**, **C1R**
52. **P4TR**, **R2A**
53. **P5T**, **Aban.**

Ya era hora!
Una gran partida de Tylor.

Partida n.º 10

LASKER - BOGOLJUBOW

PD, DEFENSA CAMBRIDGE **S**

1. **C3AR**, **P4D**
2. **P4AD**, **P3R**
3. **P4D**, **C3AR**
4. **C3A**, **-O3A**
5. **A5C**, **CD2D**
6. **P3R**, **D4T**
7. **C2D**, **P \times P**
8. **$A \times C$** , **C \times A**
9. **$C \times P$** , **D2A**
10. **T1A**, **C4D!**
11. **A3D**, **C \times C**
12. **P \times C**, ...

Naturalmente, si 12. T \times C?, A5C.

12. ..., **A2R**
13. **O-O**, **O-O**

Ambos contendientes han efec-

tuado una apertura modelo en todos los conceptos.

14. **P4A,** ...

Un avance necesario, no solamente para controlar la casilla e5, si no también como base importante de un activo plan de operaciones.

14. ..., **P3CR**

Previníéndose de P5A.

15. **C5R,** **A6T**

Esto no reporta ninguna utilidad; es lástima que Bogoljubow no complete su total liberación con la simple jugada 15. ..., P4AD!

16. **T2AD,** **P3AR**

Esto es otro error, y desgraciadamente más grave que el anterior. Si bien se desaloja al Caballo blanco de su privilegiada posición, se debilita en cambio el enroque propio.

17. **C4A!,** **A2R**

18. **P4R!,** **P4AD**

Ahora esta jugada llega con retraso.

19. **P5A!,** ...

Falto del apoyo del PAR, ahora el PCR negro es un buen objetivo de ataque.

19. ..., **P4CD**

20. **C3R,** **PA×P**

21. **P×PD,** **D3C**

22. **A2R!,** **T1D**

Si 22. ..., P4R; 23. C5D!

23. **T2D,** **R2C**

24. **A3A,** **T1CD**

El blanco amenazaba seguir con P5R!

25. **R1T,** **P4TR**

Un error originado, probablemente, por el convencimiento de saberse en posición inferior. Ahora Lasker aprovechará enérgicamente esta nueva debilidad del enroque enemigo.

26. **P4C!,** **P5T**

27. **P5R!,** ...

Una típica ruptura digna de figurar en los mejores tratados de táctica.

27. ..., **P×PR**

28. **P×P4R,** **T×T**

Si 28. ..., D×C; 29. P6A!+ (mejor que 29. T×T, directamente), 29. ..., R3T; 30. T×T, A×T; 31. D×A, y el negro no tiene defensa.

29. **D×T,** **A4C**

Una buena jugada defensiva.

30. **T1R,** ...

A considerar 30. P6A+, quitando al negro la oportunidad de efectuar el cambio, pero quizá el gran psicólogo prefirió mantener la tensión en el flanco del Rey.

30. ..., **A2C**

31. **A×A,** **D×A+**

32. **R1C,** **D6A**

A la vista de la continuación de la partida, era mejor 32. ..., PC×P; 33. P×P, P×P; 34. C×P+, R3C; 35. D6D+!, R2T! (no 35. ..., R×C; 36. T1AR+, y el blanco recupera la pieza envolviendo además al Rey negro en una red de mate); y aunque el PR blanco asegura la victoria para su bando, la desguarnecida posición del Rey

blanco permite concebir algunas esperanzas de salvación al segundo jugador.

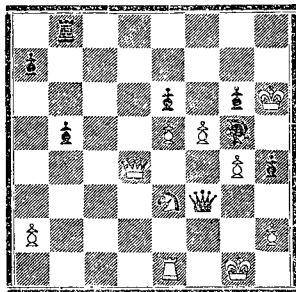
33. **D4AD1**, ...

Una jugada de doble efecto: protege el PC amenazado por ..., AXC, y amenaza a su vez 34. DXP+.

33. ..., **R3T?**

Esto precipita el final. El negro se cree amenazado con DXP+ y rehuye su mejor defensa, consistente en 33. ..., PCXPI; 34. PXP, PXP; 35. DXP+T, R3T; 36. DXT?, AXC+; 37. TXA, DXT+, y tablas por jaque continuo. Sin embargo, es de suponer que Lasker, que tan magistralmente conduce la partida, no aceptaría el sacrificio, limitándose a explotar su indudable ventaja posicional.

Ahora el blanco termina con decisión y energía, no desprovista de elegancia.



34. **P6A1**, ...

Efectuando, al fin, el avance que ha estado latente durante ocho jugadas y que ahora tiene una fuerza irresistible. Lasker, con exacto conocimiento de la po-

sición, encuentra el camino que conduce a la meta, sin dejarse engañar por variantes de falsas ganancias de material.

34. ..., **T1AR**

35. **C2C1**, ...

Asegurándose la casilla e3, tan esencial para la defensa del Rey propio.

35. ..., **T1A**

Era mejor 35. ..., D2C, defendiendo la 2.^a fila.

36. **D7D1**, **T1CR**

37. **D7AR**, **D1T**

38. **P3TR1**, ...

Una última e importante precaución.

38. ..., **A7D**

39. **T1D**, **D1AD**

También perdía cualquiera otra jugada. Si 39. ..., D1D; 40. TXA1, DXT; 41. DXT, etc. Si A juega 40. T7D y ganan. Y si 39. ..., T1D; 40. CXPT1, R4C; 41. DXP+, DXC; 42. D5T, mate.

40. **TXA**, Aban.

Pues si 40. ..., D8A+; 41. R2T, DXT; 42. D5T, etc.

Una de las mejores partidas del Lasker de los últimos tiempos.

Partida n.º 11

BOTVINNIK - FINE

APERTURA RETI

1. **C3AR, P4D**; 2. **P4A, PXP**; 3. **C3T, P4AD**; 4. **CXP, C3AD**; 5. **P3CD, P3AR**; 6. **A2C, P4R**; 7. **P3C, CR2R**; 8. **A2C, C4D**; 9. **O-O, A2R**; 10. **C4T1, O-O**; 11. **D1C1, T2A**; 12. **C5A, A3R**; 13.

P4A, P×P; 14. P×P, C3C; 15. A4R, A×C; 16. P×A, C×P; 17. A3A, C5D; 18. C×C ...

A considerar 18. D3D, C×C; 19. A×C, D×D; 20. P×D, C3C; 21. A6R, T1D, y el blanco gana la calidad, aunque según Fine la partida es tablas.

18. **P×C; 19. A×P+, R1A; 20. A4C!, P6D!; 21. A×A+, T×A; 22. D×P, D×D; 23. P×D, C3C; 24. A4R, T1D; 25. T1A, C4D; 26. P3TD, T2-2D; 27. R2C, P3CD; 28. R3A, C2A; 29. R3R, C3T; 30. T3A, C4A!**

A pesar del Peón de más, las blancas no pueden ganar.

31. **T2AR, T5D; 32. P5A, T5T; 33. T2C, T5-5D; 34. T2AR, T5T; 35. T2C, T5-5D; 36. T4A, T5-3D; 37. Tablas.**

Partida n.º 12.

THOMAS-ALEXANDER

DEFENSA NIMZOINDIA

1. **P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. P3R, P3CD; 5. CR2R, A2C; 6. P3A, P4D; 7. D3C, A3D; 8. P5A, A2R; 9. C4A, O-O; 10. A2D, A3A; 11. P×P, P×P; 12. T1AD, A2C; 13. A3D, C3A; 14. C4T, T1A; 15. O-O, A3D; 16. C2R, A1C; 17. P4A, D2R; 18. T3AR, C5R; 19. A×C, P×A; 20. T3CR, TR1D; 21. D1D, C5C; 22. T×T, T×T; 23. C3A, C6D; 24. D3C, D2D; 25. T5C, A3T?; 26. C×P!, D2R; 27. A3A, P3A; 28. T3C, A5A; 29. D1D, C5C; 30. C×P+!, D×C; 31. A×C, A×C; 32. D×A, T8A+; 33. R2A?, ...**

Thomas deja escapar la ocasión de ganar la partida. Lo justo era:

33. A1R!, y si ahora 33. ..., A×P. 34. P×A, D×PR (si 34. ..., D×PA; 35. D×P+, R1A; 36. T3A, etc.); 35. R1A (no 35. R1T?, D×PC!), y ganan sin más dificultades.

33. ..., **A×P!!**

Un sacrificio tan elegante como sorprendente, que será suficiente para salvar la partida.

34. **P×A, ...**

Si 34. T3AR, D5T+!, y si 34. T3T, A×PT+, etc.

34. ..., **D×PD+**
35. **T3R, D×PA+**
36. **D3A, D5T+**
37. **D3C, Tablas.**

Partida n.º 13.

RESHEWSKY - WINTER

PD, DEFENSA ESLAVA

1. **P4D, P4D; 2. C3AR, C3AR; 3. P4A, P3A; 4. C3A, P×P; 5. P4TD, A4A; 6. P3R, P3R; 7. A×P, A5CD; 8. O-O, O-O; 9. D2R, C5R; 10. C×C, A×C; 11. C2D, A3C; 12. C3C, C2D; 13. A2D, A×A; 14. D×A, P4R!; 15. P5TD; P×P; 16. P×P, C3AR; 17. D4A, C4D; 18. D3C, D3A; 19. A×C, P×A; 20. TR1A, TR1A; 21. D5R, D×D; 22. P×D, T5A; 23. T×T, P×T; 24. C2D, A6D; 25. T4T, T1AD; 26. T4C, P6A!; 27. P×P!, T×P; 28. P4AR, A3T; 29. T4D, R1A!; 30. C4R, T3T; 31. T5D. Tablas.**

Partida n.º 14

VIDMAR-EUWE

PD, DEFENSA ESLAVA

1. **P4D, P4D**
2. **P4AD, P3AD**
3. **C3AR, C3AR**

- | | |
|------------------|-------------|
| 4. C3A, | P×P |
| 5. P4TD, | A4A |
| 6. C5R, | CD2D |
| 7. C×P5A, | D2A |
| 8. P3CR, | ... |

Lo clásico y lo mejor. El ensayo 8. D3C, fué refutado en la partida Petrow-Capablanca, Semmering, 1937, que siguió: 8. ..., P4R!; 9. P×P, C4A; 10. D2T, C3T; 11. P4R, C×P, 12. C×C, A×C; 13. C6D+, A×C, con ventaja del negro.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 8. ..., | P4R. |
| 9. P×P, | C×P |
| 10. A4A, | CR2D |
| 11. A2C, | T1D |

Para obligar la inmediata retirada de la Dama blanca. Menos prudente es 11. ..., A3R; 12. C×C, C×C; 13. O—O, A2R; 14. D2A, T1D; 15. TR1D, O—O; 16. C5C, T×T+; 17. T×T, D4T; 18. C4D, A1A; 19. P4CD!, y el negro se encontró en una posición perdida en pocas jugadas más 1.ª partida del match Alekhine-Euwe, 1935.

- | | |
|-----------------|------------|
| 12. D1A, | P3A |
| 13. O—O, | A3R |
| 14. C×C, | ... |

Esto conduce paulatinamente a la pérdida de la iniciativa. Lo más consecuente es la innovación del estoniano Turn: 11. C4R!, cuya idea estratégica es la de mantener, tanto tiempo como sea posible, la tensión central.

- | | |
|-------------------|--------------|
| 14. ..., | C×C |
| 15. P5T! , | P3TD! |
| 16. C4R, | A5CD |
| 17. C5A, | A1AD |

Si 17. ..., A×P?; 18. C×PC!, D×A; 19. A×P+, y ganan.

- | | |
|-----------------|-----|
| 18. T4T, | ... |
|-----------------|-----|

Una moderna idea del maestro

yugoeslavo Vucowich, que implica el sacrificio de un Peón. En la 21 partida del match 1935, Alekhine-Euwe, el blanco jugó 18. A×C, pero después de 18. ..., P×A; 19. ..., P4A; 20. D4A, T5D; 21. D3C, T×P; 22. P×P, D2R; 23. C3D, A3R; 24. D3T, A5A, la posición del negro era ciertamente preferible. Euwe recomienda 18. C3D, A3D; 19. C×C, A×A, con un probable final de tablas.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 18. ..., | A×PT |
| 19. C3D, | O—O |
| 20. A4R, | ... |

La más fuerte continuación del ataque, pues si 20. T4R, A4A!, y si 20. D3R, A3C!

- | | |
|-----------------|------------|
| 20. ..., | A3C |
| 21. D2A, | ... |

Realmente es una jugada muy fuerte, ya que no sólo sujeta a la Dama enemiga en la casilla e7, sino que amenaza a la vez 22. A×P+, R×A; 23. C×C, R1C; 24. C6C, etc. Sin embargo, Euwe no solamente salva la situación, sino que incluso se inclina a su favor con una continuación arriesgada, pero prácticamente única.

- | | |
|--------------------|--------------|
| 21. ..., | P4CR! |
| 22. A×PT+ , | ... |

El blanco tenía las siguientes otras alternativas:

A) 22. A×C, P×A; 23. C×PR, A6T; 24. D3C+, R1T; 25. A2C, A×A; 26. R×A, D×C; 27. D×A, Tablas.

B) 22. C×C, P×A; 23. C4A, A2T! (amenazando ..., P×P; PT×P, D×PC, etc.); 24. T3T, P4AR; 25. A2C, A3R, y el negro conserva el Peón con una sólida posición.

C) 22. A×C, P×A; 23. A×PT+, R×A; 24. C5R+, A4A!, y la iniciativa pasa a poder del negro.

D) 22. $A \times C$, $P \times A$; 23. $D3C+$, $R1T$; 24. $C \times PR$, $A \times P+$; 25. $T \times A$, $D \times C$, y las negras quedan con un Peón de ventaja.

Con la jugada del texto, el blanco recupera el Peón sacrificado, pero entra en una posición perdida. Lo mejor era encaminarse a las tablas, adoptando la línea A).

Análisis de Euwe.

22. ... $D \times A!$
23. $A \times C$, $A2T!$

Si 23. ..., $P \times A$; 24. $D3C+$, $R1T$; $D \times A$, etc.

24. **A3A**, **P4CD**

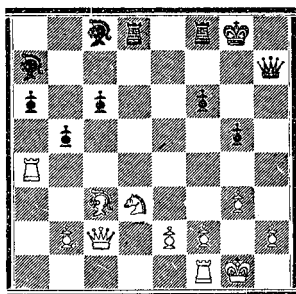
La posición se ha alterado casi repentinamente, pasando el negro de agredido a agresor.

(Véase Diagrama)

25. **T1T**, **P4AD!**
26. **D1A**, **P5A**
27. **C1R**, **A2C!**

La acción combinada de los dos Alfiles se hace irresistible.

28. **C3A**, ...



La amenaza negra $D5R$, no tiene parada alguna.

28. ..., **P5C**
29. **C5C**, ...

Si 29. $C2D$, $T \times C!$, seguido de la mortal $D5R$.

29. ..., **D4A!**
30. Aban.

Una partida sensacional por el extraordinario interés teórico que contiene.

3.^a RONDA

Partida n.º 15

WINTER - VIDMAR

PD, DEFENSA ORTODOX A

1. **P4D**, **P4D**
2. **P4AD**, **P3R**
3. **C3AD**, **C3AR**
4. **A5C**, **CD2D**
5. **P3R**, **A2R**
6. **C3A**, **O-O**
7. **T1A**, **P3A**
8. **A3D**, **PXP**
9. **AXP**, **C4D!**

La conocida maniobra simplificada de Capablanca.

10. **AxA**, **DxA**
11. **O-O**, **CxC**

Un desafortunado ensayo fué 11. ..., $C3C$; 12. $A3C$, $P4R$; 13. $C4R!$, $P3TR$; 14. $D3D$, $R1T$; 15. $C3C$. $P \times P$; 16. $A2A$, $C3C$; 17. $P4R$, con fuerte ataque; Capablanca-Kan, Moscú, 1935.

12. **TxC**, **P4R**
13. **D2A**, ...

Esta jugada, debida precisamente a Vidmar, parece haber reconquistado el favor de los maestros, en detrimento de las continuaciones de Rubinstein y

Bogoljubow, 13. P×P y 13. A3C, respectivamente.

13. ..., **P5R**

Con 13. ..., P×P; 14. P×P, C3C; 15. T1R, D3A; 16. A3C, A4A; 17. D2R, TD1D; 18. D7R, D×D!; 19. T×D, T2D; 20. T3A, 3R-C1A; 21. T×T, A×T; 22. C5R, A1R!; las negras igualan la partida; Steltz-Sthalberg, Estokolmo, 1936.

14. **C2D**, **C3A**
15. **T1A**, **A4A!**
16. **P3TD**, **TD1D**
17. **P4A**, **P4TR**

Para compensar la presión blanca en el otro flanco.

18. **P4CD!**, **P3CR**
19. **D3C**, **T2D**
20. **P5C?**, ...

Un error posicional que será bien aprovechado por Vidmar. Había que jugar 20. D2C.

20. ..., **P4A!**

Aprovechándose de que el blanco se puede jugar P×P por la indefensión en que se encuentra su Caballo.

21. **D4T**, **P×P**
22. **P×P**, **D3D**

Y no 22. T×P; 23. A×PA+, etc.

23. **C3C**, ...

Si 23. D×PT. P3C!, seguido de D×P+.

23. ..., **D×PA**
24. **T1A**, ...

Si 24. D×PT, C5C!; 25. T3T (si 25. P3C, D7A+, etc.; y si 25. P3TR, D7T+; 26. R1A, D8T+; 27. R2R, D×PC+; 28. R1R, D7A+, 29. R1D, C6R+, etc.); 25. ...,

D7A+; 26. R1T, C6R!; 27. T3C, C×A, ganando pieza, pues si 28. T×C, D8A; mate.

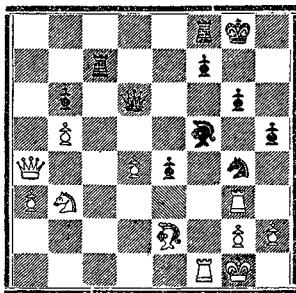
24. ..., **D3D!**

Provocando el desplazamiento de la Dama blanca.

25. **D×P**, **P3C**
26. **D4T**, **T2A**
27. **T3C**, ...

Era preferible P3TR.

27. ..., **C5C!**
28. **A2R**, ...



28. ..., **C×PT!**
29. Abandonan.

Pues si 29. R×C, P5T; ganando la calidad.

Una partida de calibre ligero, francamente entretenida.

Partida n.º 16

ALEXANDER - RESHEWSKY

APERTURA INGLESA

1. **P4AD**, ...

Alexander, haciendo honor a su patria, usó casi sistemáticamente esta apertura en las partidas de

este Torneo, en que le correspondieron las blancas.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 1. | P4R |
| 2. C3AD, | C3AD |
| 3. P3CR, | P3CR |
| 4. A2C, | A2C. |
| 5. P3R, | ... |

En las partidas de este mismo Torneo, Lasker-Alexander, Capablanca-Alexander y Capablanca-Bogoljubow, se jugó la igualmente clásica 5. P3D.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 5. | CR2R |
| 6. CR2R, | O-O |
| 7. O-O, | P3D |
| 8. C5D, | ... |

Esto es un error estratégico, pues con él se provocan inútiles cambios, cuando lo más indicado era pensar en alguna acción ofensiva. Para este caso hubiera sido una buena línea. 8. P4D, P×P; 9. C×P, C×C; 10. P×C, C4A; 11. P5D, T1R; 12. C4R, P3TR; 13. T1C, y aunque la posición está igualada, las blancas conservan la iniciativa; así sucedió en la partida Kan-Judowitch, Tiflis, 1937.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 8. | C×C! |
| 9. P×C, | C2R |
| 10. P4D, | C4A |
| 11. P×P, | P×P |
| 12. P4R, | C3D |

Este Caballo ha conseguido instalarse en una inmejorable casilla.

- | | |
|-----------------|--------------|
| 13. A3R, | P4AR! |
|-----------------|--------------|

Una oportuna agresión lateral que reduce a la nada al aparatoso centro blanco.

- | | |
|------------------|------------|
| 14. P×P, | A×P |
| 15. D3C, | P3C |
| 16. TD1A, | D2D |
| 17. P3A, | ... |

Con la doble intención de ganar una pieza con P4CR y de asegurarse definitivamente el control de la casilla e4.

- | | |
|------------------|--------------|
| 17. | P4TR |
| 18. TR1D, | T2A |
| 19. C3A, | TD1AD |
| 20. C4R, | ... |

Esta es una jugada débil desde el momento que abre la columna AR a las Torres negras. El blanco, cuya idea era ligar dos Peones en el centro y eliminar la destacadada posición del Caballo enemigo, debió de haber jugado 20. D47, jugada que forzaba el cambio de Damas por la amenaza al PTD.

- | | |
|-----------------|------------|
| 20. | C×C |
| 21. P×C, | A6T |
| 22. T1A, | ... |

Neutralizando con muy buen juicio la acción de las Torres negras. Hubiera sido netamente inferior 22. P6D por 22. ..., A5C!, ganando un Peón sin ninguna compensación para el blanco, siempre que el negro jugase con precaución, pues si lo intentase directamente con 22. ..., P×P?, perdería tras 23. A×A!, D×A; 24. T7A!, seguido de ..., T×PD y T6-7A con grave ventaja.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 22. | A×A |
| 23. R×A, | D5C |
| 24. D3D, | T×T |
| 25. T×T, | T×T |
| 26. R×T, | D6A+ |
| 27. R1R, | ... |

Si 27. R1C, A3T!, decidiendo la partida en pocas jugadas.

- | | |
|----------|------------|
| 27. | A3T |
|----------|------------|

Reshewsky juega equivocadamente a ganar el Alfil blanco sin percibirse del salvador recurso

que tiene el blanco. Era mejor 27. ..., D8T+; 28. R2D, D×PT; seguido de D×PC, ganando rápidamente con los Peones del flanco de Rey.

28. **P6D!**, **P×P**

Si 28. ..., A×A; 29. P×P!; D7A (no 29. ..., D1A; 30. D8D, etc.); 30. R1D, D8C+; 31. R2A, D8A+; 32. R3C, D×PAD; 33. D×A, con un probable final de tablas. En cambio, con la del texto el negro se asegura un Peón de ventaja, aunque el final resultante es igualmente muy difícil de ganar.

29. **D5D+**, ...

Necesaria para eludir el mortal cambio de Damas.

29. ..., **R2T**
30. **A×A**, **D8T+!**
31. **R2A**, **R×P**
32. **P3A**, **D3T+**
33. **R3R**, **D3A+**
34. **R3A**, **D×A**
35. **D×PD**, **D4C!**
36. **D6R**, ...

Si 36. D7D+, R3T; 37. D×PT, P5T; 38. P×P. D5A+; 39. R2R (o 39. R2C, D×PR+; 40. R3C), D5A+; 41. R3T, D6A+; 42. R2T, D7A+; 43. R3T, D×PC, y ganan.

36. ..., **R3T**
37. **D8A**, **D3A+**
38. **R2C**, **P4T**
39. **P×P**, **R5T**
40. **D7D**, **P4T**
41. **D1D+**, ...

Lo mejor, pues, aleja al Rey negro del teatro de operaciones, ya que si 41. D7T+, R5C; 42. D7D+, R×P; 43. D7T+, R5C, 44. D7D+, R5A!, y el Rey negro puede colaborar activamente en la lucha.

41. ..., **R×P**
42. **D1R+**, **R4T**
43. **D1D+**, **R5T**
44. **D1TR+**, **R4C**
45. **D1D**, **R3T**
46. **D1T+**, **R2C**
47. **C1AD**, **D1D**

Viendo que ha fracasado la incursión del Monarca por la retaguardia enemiga, la Dama negra toma a su cargo la continuación de la ofensiva.

48. **D2A**, **D4C+**
49. **R3T**, ...

Si 49. R1A, D3A+; 50. R2C, P4C; estableciendo poderosos puntos de apoyo en f3 y h3, que limitarían sensiblemente la defensa blanca.

49. ..., **D6R+**
50. **R4C**, **D5A+**
51. **R3T**, **D6A+**

Limitando el espacio vital del Rey negro y forzando a la inmovilidad a la Dama enemiga por la amenaza al PR.

52. **R2T**, **R3T**
53. **D6A**, **D7A+**
54. **R3T**, **R4T**
55. **D7C**, **D6R+**
56. **R2C**, **D7D+**

Una maniobra precisa para poder acudir en defensa de los Peones de R y CD, dejando al Rey el papel de agresor.

57. **R3C**, **C6D+**

Sería un lamentable error 57. ..., D×PC?; 58. D7T+, R4C; 59. D4T, mate.

58. **R2A**, **D3D**
59. **R3C**, ...

Amenazando el mate antes indicado.

59. **R4C!**
 60. **R3A**, **D1D**
 61. **R3C**, **D3A**
 62. **D5D**, **D5A+**
 63. **R2C**, **R5T**

¡Saliendo nuevamente a la palestra!

64. **D6A**, ...

Si 64. **D8D+**, **D4C+**!, cambiando las Damas.

64. **D6C+**
 65. **R1A**, **D6A+**
 66. **R1R**, **D6R+**
 67. **R1A**, **P4CR**
 68. **R2C**, ...

Si 68. **D6T+**, **R6C**, y el blanco no puede evitar el mate.

68. **D7D+**
 69. Abandonan.

Pues el mate es inevitable: si 69. **R1T**, **R6C**, etc. Si 69. **R1A**, **R6C**; 70. **D×PC**, **D8D**, mate.

Un difícilísimo y extraordinario final de Reshewsky.

Partida n.º 17

FINE-THOMAS

PD, DEFENSA INDIA DE D

1. **P4D**, **C3AR**; 2. **P4A**, **P3R**; 3. **C3AR**, **P3CD**; 4. **P3CR**, **A2C**; 5. **A2C**, **A5C+**; 6. **A2D**, **D2R**; 7. **O-O**, **A×A**; 8. **D×A**, **P3D**; 9. **D2A**, **A5R**; 10. **D3C**, **A2C**; 11. **C3A**, **CD2D**; 12. **D2D**, **T1A**; 13. **P4R!**, **O-O**; 14. **TR1R**, **P4A**; 15. **P3C**, **P×P**; 16. **C×P**, **C4R**; 17. **TD1D**, **TR1D**; 18. **D2C**, **P3TD**; 19. **P4A!**, **C3A**; 20. **C5D!!**, **C×C5D**.

Si 20. **P×C**; 21. **PR×P**, **D2A** (si 21. **C4R**; 22. **P×C**; **P×P**; 23. **C5A!**, seguido de **T×P**), 22. **P×C**, etc.

21. **P×C**, **C×C**; 22. **D×C**, **P4CD**; 23. **P×PC**, **P×PC**; 24. **P×P**, **A×A**; 25. **P×P+**, **D×P**; 26. **R×A**, **T7A+**; 27. **T2D**, **D2C+**; 28. **R1C**, **T×T**; 29. **D×T**, **P4D**; 30. **D4D**, **P3TR**; 31. **T5R**, **R2A**; 32. **P5A**, **D3A**; 33. **R2C**, **T2D**; 34. **D4CR**, **P5D+**; 35. **R3T**, **R1A**; 36. **T6R**, **D4D**; 37. **D6C**, **T2AR**; 38. **R4C**, **P6D!**; 39. **T6D**, ...

Esta jugada origina un final de Torres en el que muchas veces un Peón de ventaja no es suficiente para ganar, pero por otra parte, no se ve nada mejor dada la peligrosidad del PD negro. Si 39. **D7T**, **T2R!**; y si ahora las blancas toman el Peón que tan astutamente se les ofrece con 40; **D8T+**, **R2A**; 41. **T×T+**, **R×T**. 42. **D×P+**, **R1R!**; tienen que resignarse a luchar por las tablas, ya que si intentan parar el Peón pierden la partida, p. e.: 43. **D1T?**, **P7D**; 44. **D1D**, **D5R+**; 45. **R3T**, **D8R**, etc.

39. ... **D4R**; 40. **R3T**, **D×P+**; 41. **D×D**, **T×D**; 42. **T×P**, **R2R**; 43. **R2C**, **R3R**; 44. **T2D**, **T4A**; 45. **R3A**, **R4R**; 46. **T7D**, **P3CR!**; 47. **T7R+**, **R4A**; 48. **T2R**, **T6A+**; 49. **R2A**, **P4T**; 50. **R1C**, **R5C**; 51. **R2D**, **T4A**; 52. **R3D**, **P4CR**; 53. **T2AD**, **T4AR**; 54. **R3A**, **P5T!**; 55. **P×P**, **P×P**; 56. **R4C**, **P6T**; 57. **P4T**, **P×P**; 58. **R×P**, **R6A**; 59. **P4C**, **T4CR**; 60. **P5C**.

T A B L A S

Una gran partida de Fine en el medio juego y una enorme defensa de Thomas en el final.

Recomendamos vivamente esta partida al lector estudioso.

Partida n.º 18

BOGOLJUBOW - BOTVINNIK

PD, DEFENSA INDIA DE D

- | | |
|-----------------|-------------|
| 1. P4D, | C3AR |
| 2. C3AR, | P3CD |
| 3. P3R, | P4A |
| 4. P4A, | A2C |
| 5. C3A, | P×P |
| 6. P×P, | P3R |
| 7. A3D, | A2R |
| 8. O-O, | O-O |
| 9. P3CD, | P4D! |

Ahora el negro completará su desarrollo sin dificultad.

- | | |
|------------------|-------------|
| 10. A3R, | C5R! |
| 11. T1A, | C2D |
| 12. D2R, | T1A |
| 13. TR1D, | P4A! |

Sometiendo al adversario a un progresivo y asfixiante bloqueo.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 14. A4A, | P4CR |
| 15. A5R, | ... |

Esto dejará en una posición bastante comprometida al Peón blanco que quedará en e5. pero por otra parte la retirada a 2D habría permitido al negro estrechar más el cerco.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 15. ... | P5C! |
| 16. C1R, | C×A |
| 17. A×C, | PD×A |
| 18. P×C, | D2A |
| 19. C5C, | ... |

Si 19. P4AR, PR×P a. p.; 20. P×P, A4A+!; 21. R1T, P×P; 22. C×P, A×C; 23. D×A, D×PR, y ganan.

- | | |
|----------------|-------------|
| 19. ... | D×PR |
|----------------|-------------|

El contrajuego blanco que esto origina no tiene en realidad la menor importancia.

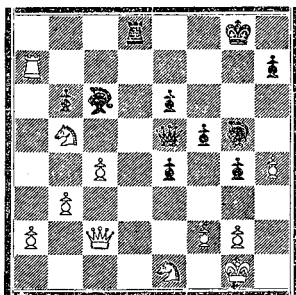
- | | |
|-------------------|-------------|
| 20. T7D, | A4C |
| 21. TD1D, | A3AD |
| 22. T×PTD, | ... |

Las blancas han recuperado el Peón, pero han entrado en una posición perdida.

- | | |
|------------------|-------------|
| 22. ... | TD1D |
| 23. P4TR, | ... |

Parando solamente una de las amenazas negras: ..., T×T; D×T, A×C; P×A, D×P, etc.

- | | |
|-----------------|------------|
| 23. ... | T×T |
| 24. D×T, | T1D |
| 25. D2A, | ... |



- | | |
|-----------------------|-------------|
| 25. ... | A7D! |
| 26. Abandonan. | |

Efectivamente no hay resistencia posible. Si 26. D1C, P6R!; 27. P×P (si 27. P3A, D6C, etc., y si 27. C3D, D5R!, y ganan); 27. ..., D×P+; 28. R1A, P6C!, etc. Una terminación tan contundente como inesperada.



Partida n.º 19

TARTAKOWER - LASKER

APERTURA BIRD

1. **P4AR, P4D**; 2. **C3AR, C3AR**; 3. **P3R, P4A**; 4. **P3CD, P3R**; 5. **A2C, A3D**; 6. **A3D, P3TD**; 7. **O-O, C3A**; 8. **P4A, PXP**; 9. **A×PA, O-O**; 10. **C5R, C2R**; 11. **CD3A, C3C**; 12. **P4D, PXP**; 13. **PXP, P4C**; 14. **A3D, A2C**; 15. **D2R, D3C**; 16. **C4R, CXC**; 17. **A×C, TD1D**; 18. **R1T, C2R**; 19. **TD1A, A×A**; 20. **D×A, P4A**; 21. **D2R, A×C**; 22. **D×A, C4D**.

T A B L A S

Partida n.º 20

ALEKHINE - TYLOR

PD, DEFENSA ORTODOXA

| | |
|------------------|-------------|
| 1. P4D, | C3AR |
| 2. P4AD, | P3R |
| 3. C3AD, | P4D |
| 4. A5C, | A2R |
| 5. P3R, | CD2D |
| 6. T1A, | O-O |
| 7. PXP, | PXP |
| 8. A3D, | P3A |
| 9. D2A! | T1R |
| 10. C3AR, | C1A |
| 11. O-O, | C4T |
| 12. A×A, | T×A |
| 13. P4CD! | ... |

Impidiendo la clásica jugada liberadora P4AD, con lo que las blancas obtienen una partida totalmente superior.

| | |
|------------------|---------------|
| 13. ... | P4CD!? |
| 14. C5R! | A2C |
| 15. C2R, | T3R |
| 16. P4CR! | C3A |
| 17. P4AR! | C3-2D |
| 18. A5A, | CXC |
| 19. PDXC, | T1R |

| | |
|-----------------|-------------|
| 20. C4D, | P3CR |
| 21. A3D, | P3AR |

Cediendo un Peón para neutralizar el ataque.

| | |
|-------------------|------------|
| 22. C×PAD, | A×C |
| 23. D×A, | P×P |
| 24. A×PCD! | T3R |
| 25. D5A, | P×P |
| 26. T×P, | T3D |
| 27. D7A, | D×D |
| 28. T×D, | C3R |
| 29. T6A! | T×T |

Si 29. ..., T1C; 30. T×T, C×T; 31. P×C, T×A; 32. P3TD!, R1A; 33. R2A, R2R; 34. T6T!, T2C; 35. R3R, seguido de R4R, con un final ganado por el blanco.

| | |
|------------------|--------------|
| 30. A×T, | T1D |
| 31. T1A, | R2C |
| 32. A4T, | T1C |
| 33. P3T, | P4TD! |
| 34. PXP, | T1TD |
| 35. A7D, | C1A |
| 36. A5C, | TXP |
| 37. P4TD, | C3R |
| 38. T1D, | R3A! |
| 39. P4TR, | T7T |
| 40. R2A!? | R4R |
| 41. R2R, | C2A |
| 42. T1CD, | T2C! |
| 43. R3D, | R3D |
| 44. P4R, | C3R! |
| 45. PXP, | C4A+ |
| 46. R2A, | ... |

Era mejor y más sencillo jugar 46. R4D, C×PT; 47. A3D, etc.

46. ..., **C×PT!!**

Una jugada ingeniosísima que anula toda la ventaja del blanco. La combinación de Tylor se basa en que si el blanco juega 47. A×C, sigue esta maniobra: 47. ..., T×T; 48. R×T, R×P; 49. R2A (ó 49. A3C+, R5R; 50. A8C, R5A!, 51. P5C, R5C; 52. A×P, R×P; 53. A×P, R×P, y tablas); 49. ...

R5R; 50. R2R, R5A; 51. A1D, P4T; 52. P5C, R5C, y tablas.

47. **R3D?** ...

¡Un error nunca viene solo! Esta jugada se debe, probablemente, a la convicción de que el negro no puede responder 47. ..., R×P, por 48. A4A+, R3A; 49. A5D+, ganando definitivamente la calidad; pero si es así, el blanco no ha previsto el salvador jaque del Caballo negro, que termina con las dificultades del segundo jugador.

47. ..., **R×P!**
48. **A4A+**, **R3D!**
49. **T×T**, **C4A+**
50. **R3R**, **C×T**
51. **R4A**, **R2R**
52. **R5C**, **C3D!**
53. **A5D**, ...

Si 53. A8C, C2A+!; 54. A×C, R×A; 55. R6T, R1C; 56. P5C, R1T, y las tablas son evidentes.

53. ..., **C2A+**
54. **R4A**, **C3T**
55. **P5C**, **C2A**
56. **R4R**, **C×P!**

La última fineza negra de su bien jugado final.

57. **P×C**, Tablas.

Pues seguiría 57. ..., R1A; 58. R5R, R2C; 59. el blanco juega P3T, y tras el cambio de Peones quedan unas tablas teóricas.

¡Un buen final de Tylor! ¡Un mal final de Alekhine! ¡Sin embargo, una buena partida!

Partida n.º 21

FLOHR - CAPABLANCA

PD, DEFENSA ORTODOXA

1. **P4D**, **C3AR**
2. **P4AD**, **P3R**
3. **C3AD**, **P4D**

4. **A5C**, **A2R**
5. **P3R**, **O-O**
6. **C3A**, **P3TR**
7. **A4T**, **P3CD**

Una vieja idea de Tartakower que no es muy corriente ver en las partidas magistrales.

8. **P×P**, **C×P**
9. **A×A**, **C×A**
10. **A2R**, **A2C**
11. **O-O**, **A2O**
12. **D4T**, **P3TD**

La teoría moderna recomienda jugar directamente 12. ..., P4AD!, 13. TR1D, C4D!; 14. TD1A, P×P; 15. PD×P, CD3A, con igualdad.

13. **TR1D**, **C4D**
14. **TD1A**, **T1A**
15. **C×C**, **P×C**
16. **A3D**, **P4AD**

El negro consigue efectuar la movilidad liberadora, con lo que alcanza una relativa igualdad; pero pudo haberlo hecho cuatro tiempos antes sin ninguna dilación.

17. **P×P**, **C×P**
18. **D4D**, **T1R**

Capablanca juega a ganar; de aquí que ahora no haya movido 18. ..., C×A; 19. D×C, D3A, con tablas poco menos que seguras, a pesar del Peón aislado.

19. **A5A!**, **T2A**
20. **D4AR**, **T2-2R**
21. **C4D**, **P4TD**
22. **A3D**, **T4R**
23. **A5C**, **T8-2R**
24. **D3A**, **T5C**

Una clara demostración de que el negro juega a ganar, es esta ofensiva en el flanco de Rey.

25. **D2R**, **T3C**
26. **A3D**, **T3AR**
27. **A1C**, ...

En cambio, Flohr parece estar resignado a una voluntaria expectativa.

27. **A3T!**
28. **D5T,** **A2C**
29. **P3TD,** **P5T!**

Para mantener la destacada posición del Caballo.

30. **D4C,** **T4R**

Con la eventual amenaza T4C, que ejercería fuerte presión sobre el Rey blanco.

31. **C3A,** **T2R**
32. **C4D,** **T4R**
33. **C3A,** **T2R**
34. **D3C,** **A3T**
35. **C4D,** **T2D**
36. **A5A,** **T2A**
37. **A1C,** **D1A?**

Una jugada desgraciada que cuesta la partida. Con 37., T2D; 38. C5A, T3C!, se paraba cualquier intento ofensivo del blanco. Parece mentira que Capablanca no haya tenido en cuenta el sencillo salto del Caballo blanco.

38. **C5A!,** **T3C**

Tampoco era suficiente 38., P3CR; 39. C×PT+, R2C; 40. C4C, T3R; 41. T×P, etc.

39. **C6D!,** **T×D**
40. **C×D,** **T×P+**

Pues si 40., T4C; 41. C×P, A2C; 42. C×PT, etc.

41. **A×P,** **T3C+**
42. **A2T,** **T3A**

El Peón no se podía defender; si 42., T1D; 43. T4D!, C6C; 44. A×C, P×A; 45. P4R!, etc.

43. **A×P,** ...

Ahora ya es sólo cuestión de tiempo el que Flohr imponga su calidad de ventaja.

43., **T3C+**

Capablanca busca su salvación en ingeniosos recursos tácticos. Es curioso recordar que en una partida jugada entre estos mismos dos maestros, pocos meses antes (Moscú, 1936), Capablanca con las negras, y después de haber jugado la misma apertura, obtuvo tablas, a pesar de llevar calidad de desventaja, después de una larga y virtuosa defensa

44. **R1T,** **C6D**
45. **T2A,** **T3D!**
46. **A3A!,** ...

Hubiera sido un grave error intentar ganar el PTD negro si 46. A6A, C×P+!; 47. T×C, T×T; etc.

46., **T3AR**
47. **A4R!,** **T3D**

Si 47., T×P; 48. A×C!, etc. Y si 47., C×P+; 48. T×C!, T×T; 49. T8D, mate.

48. **A×C!,** **A×A**
49. **P3AR!,** **A×T**
50. **T×T,** **P4CD**
51. **R2C,** **A6C**
52. **T6CD,** **A5A**
53. **R3C,** **R1A**
54. **R4A,** **R2R**
55. **R5R,** ...

Es notable la simplicidad y difícil naturalidad con que Flohr «gana» este final «ganado». No hay que olvidar que muchas partidas terminan en empate a pesar de la ventaja de alguno de los dos jugadores, o diciéndolo de otra manera, que las partidas más difíciles de ganar son las llamadas «ganadas».

56. ..., **A7R**
 56. **P4A**, **A6D**
 57. **T7C**+, ...

Confinando al Rey negro a la última fila.

57. ..., **R1A**
 58. **P5A**, **P3A**+

Si 58. ..., **R1R**; 59. **R6D**!

59. **R4A**, **P4TR**
 60. **P4R**, **A7R**
 61. **P5R**, **P×P**
 62. **R×P**, **A4A**
 63. **R4A**, **P5T**

Si 63. ..., **A6D**; 64. **R5C**, **A7R**;

65. **R6C**, **A6D**; 66. **R×P**, y si ahora 66. ..., **A×P**; 67. **T×P**, ganan rápidamente.

64. **R5C**, Aban.

Pues si 64. ..., **P6T**; 65. **R6C**!, **A6D**; 66. **T7A**+, (no 66. **T×P**, **A×P**+) ; 66. ..., **R1R**; 67. **R×P**, etc.

La única derrota de Capablanca en este Torneo. Teniendo en cuenta la destacada clasificación final del gran cubano, es de sentir que este solitario cero se deba exclusivamente a un error tan mecánico como burdo.

4.ª R O N D A

Partida n.º 22

TYLOR, FLOHR

PR, DEFENSA FRANCESA

1. **P4R**, **P3R**
 2. **P4D**, **P4D**
 3. **C3AD**, **A5C**
 4. **P5R**, **P4AD**
 5. **P3TD**, **A×C** +
 6. **P×A**, **C2R**
 7. **C3A**, ...

En la partida Bogoljubow-Flohr de este mismo Torneo, puede verse la continuación 7. **D4C**.

7. ..., **CD3A**
 8. **A3D**, **D2A**
 9. **O-O**, **P5A**!

Apartando al **AR** blanco de su mejor diagonal.

10. **A2R**, **A2D**
 11. **C4T**, **C4A**!

Pues el blanco amenazaba 12. **P4A**!

12. **C×C**, **P×C**
 13. **P4A**, **A3R**
 14. **P4TD**, **P3TR**

Preparando eventualmente un ataque a base de **P4CR**.

15. **A3R**, **D2D**
 16. **A6D**, **C2R**

Con la amenaza ..., **C1D**; **A3T**, **C3C**!, etc.

17. **A×C**, **D×C**
 18. **D1C**, **O-O-O**

Flohr, que por su derrota de la 1.ª Ronda frente a Alekhine, necesitaba el punto en litigio extraordinariamente, no dudó en arriesgar su juego con tal de conservar una activa iniciativa.

19. **D5C**, **P4CR**
 20. **D5T**, **R1C**

21. **TR1C,** **D2A**
 22. **D×D+**, **R×D**
 23. **T5C,** **P3C**
 24. **A3A,** ...

Si 24. P5T, R3A! (no 24. ..., P×P?; 25. T5×P!); 25. T1-1C, P×P; 26. T×P, T1TD, y el negro queda con un temible Peón pasado.

24. ..., **P5C**
 25. **A2R,** **P3T!**
 26. **T4C,** **A2D**
 27. **R2A!** ...

Iniciando una saludable y oportuna evacuación.

27. ..., **P4TR**
 28. **R3R,** **P5T**
 29. **R2D** **P4T**
 30. **T4C-1C,** **T3T**
 31. **R3R,** **A3A**
 32. **A1A,** **T1CD**
 33. **T2C,** **T2T**
 34. **T2C-2T,** **T1TD**

Estando ya cercano el primer control de tiempo, ambos adversarios procuran ganar tiempos de reloj.

35. **T3T,** **T2T-1T**
 36. **T3T-2T,** **TR1CD**

Salvando el obstáculo del reloj, Flohr emprende un activo plan, consistente en el avance de los Peones de AR y CD, previa la necesaria ruptura de frente.

37. **T2C,** **A2D**
 38. **R2D,** **T2C**
 39. **T2C-1C,** **T2C-1C**
 40. **R1A,** **P3A**

Aprovechando el momento en que el blanco no puede ocupar la columna de Rey.

41. **R2C,** **P×P**
 42. **PD×P,** ...

Con 42. PA×P, se impondría

fácilmente la mayoría de Peones del flanco de Rey.

42. ..., **R3A**
 43. **T1D,** **R4A**
 44. **R3T,** **A3A**
 45. **T1T-1C,** **T2T**
 46. **T4D,** **T2T-2CD**
 47. **T4-1D,** **P4C**

¡Al fin consigue el negro la tan ansiada ruptura!

48. **P×P,** **A×P**
 49. **T4D,** **A1R**
 50. **T×T,** **T×T**
 51. **A2R,** **T2TR**

Si 51. ..., T8C; 52. T8D, etc.

52. **A1D,** **A4T**
 53. **R2T,** **T1T**

A nada conduciría 53. ..., P6C, por 54. P3T!, frenando todos los intentos de penetración. En cambio, sería débil 54. A×A, P×P!; 55. T1D, T×A; 56. T×P, T×P, ganando un Peón.

54. **R3T,** **R3A**
 55. **R2T,** **T1CR**
 56. **R3T,** ...

Sería una tremenda equivocación 56. P3T?, P×P; 57. A×A, P×P!, y ganan.

56. ..., **T2C**
 57. **R2C,** **R4A**
 58. **T2D,** **T2D**
 59. **T4D,** **T2C+**
 60. **R2T,** **P5T**

Un momento interesante; viendo Flohr la inutilidad de sus esfuerzos en el flanco de Rey, intenta una nueva maniobra, basada en el avance de este Peón.

61. **T2D,** **T3C**
 62. **A2R,** **T1C**
 63. **R1T,** **T1D**
 64. **T1D,** **T1CR**

65. **T2D,** **P6TD**
 66. **R2T,** **T1CD**
 67. **A1D,** ...

Si 67. $R \times P?$, $T8C!$; 68. $T1D$, $T \times T$; 69. $A \times T$, $P6C!$, y ganan.

67. ..., **T1TD**
 68. **A2R,** **T2T**
 69. **A1D,** **A1R**
 70. **T4D,** **A5T**
 71. **T2D,** ...

Naturalmente, si 71. $R \times P$, $A \times P+$, etc.

71. ..., **A1R**
 72. **T4D,** **A4T**
 73. **T2D,** **A1R**
 74. **T4D,** **A3A**

Una vez más elude Flohr las tablas por repetición de jugadas.

75. **A2R,** **T4T**
 76. **A1D,** **R4C**

Iniciando una falsa maniobra que costará la pérdida de la partida.

77. **A2R,** **R5T?**

El instante decisivo de la partida; Flohr, que quiere ganar a toda costa, cometió un tremendo error, que trae consigo la derrota.

78. **A3D!!**, ...

¡Sencillo pero oportuno!

78. ..., **T4C**

Ya todo es inútil; si 78. ..., $A2D$; 79. $A \times PAD!$, $P \times A$; 80. $T \times A$, y ganan.

79. **A \times PAR,** **T7C+**
 80. **R1T,** **P6C**
 81. **P3T!**, **R4C**

Ahora los esfuerzos de Flohr para salvar la partida, que tanto

ha forzado para ganarla, serán totalmente estériles, pues Tylor, jugando con serenidad, se asegurará la ventaja material obtenida.

82. **A6C,** **R4A**
 83. **T2D,** **A5T**
 84. **T2R,** **P5D**
 85. **P \times P+**, **R \times P**
 86. **P6R,** **P6A**
 87. **P7R,** **P7T**
 88. **P8R=D,** **A \times D**
 89. **T \times A,** **R5A**

Las negras podrían abandonar sin remordimientos.

90. **T8D,** **T8C+**
 91. **R \times P,** **T8C**
 92. **A3D+**, **R5C**
 93. **T8C+**, **R5T**
 94. **A4R,** **T8R**
 95. **T8R,** **R5C**
 96. **P5A,** **Aban.**

Una partida altamente instructiva.

Con esta derrota quedaban casi esfumadas las posibilidades de Flohr al primer lugar. En cambio, es bien notable la actuación de Tylor: dos puntos frente a Bogoljubow, Tartakower, Alekhine y Flohr, teniendo en cuenta que la partida que perdió con el primero era tablas, sin lugar a dudas.

Partida n.º 23

LASKER-ALEKHINE

PD, DEFENSA NIMZOINDIA

1. **P4D,** **C3AR**
 2. **P4AD,** **P3R**
 3. **C3AD,** **A5C**
 4. **D2A,** **C3A**
 5. **C3A,** **P3D**
 6. **P3TD,** **A \times C+**
 7. **D \times A,** **P4TD**
 8. **A5C,** **P3T**
 9. **A \times C** **D \times A**
 10. **P3R,** **O-O**

- | | |
|-------------------|-------------|
| 11. A2R, | P4R! |
| 12. P×P, | P×P |
| 13. O-O, | A5C |
| 14. P3TR, | A4T |
| 15. TR1D, | TR1R |
| 16. T5D, | A3C! |
| 17. TD1D, | A4A! |
| 18. T5-2D, | Tablas. |

Partida n.º 24

BOTVINNIK-TARTAKOWER

PD, DEFENSA HANHAMS-TCHIG

- | | |
|-----------------|-------------|
| 1. CRAR, | C3AR |
| 2. P4AD, | P3D |

Jugada constitutiva de la vieja defensa Hanhams - Tchigorin, totalmente apartada de la práctica magistral.

- | | |
|----------------|-------------|
| 3. P4D, | CD2D |
|----------------|-------------|

Quizá sea preferible la continuación de Lasker 3. ..., A4A; 4. C3A, CD2D; 5. C4TR, A3C; 6. C×A, PT×C; 7. P3CR, P4R; 8. A2C, P3A; 9. P5D, P4A!, con igualdad, como sucedió en la partida Grünfeld-Lasker, Morawka Ostrava, 1923.

- | | |
|-----------------|------------|
| 4. P3CR, | P4R |
|-----------------|------------|

Era una sólida, aunque menos consecuente, ..., P3C, entrando en la defensa india de Rey.

- | | |
|-----------------|------------|
| 5. A2C, | A2R |
| 6. O-O, | O-O |
| 7. C3A, | P3A |
| 8. P4R!, | ... |

Con un centro fuerte y un desarrollo más natural, la ventaja de las blancas es evidente.

- | | |
|------------------|------------|
| 8. ... | D2A |
| 9. P3TR!, | ... |

Tanto ..., A5C, como C5C,

quedan de esta manera automáticamente impedidos.

- | | |
|--------|------------|
| 9. ... | T1R |
|--------|------------|

De acuerdo con los acertados comentarios del Dr. Rey Ardid, era preferible adoptar una postura más activa a base de 9. ..., P3TD, seguido de P4CD.

- | | |
|-----------------|------------|
| 10. A3R, | C1A |
| 11. T1A, | ... |

Todas las piezas blancas están apostadas en sus mejores casillas; las negras, al contrario, están amontonadas y sin radio de acción en un mismo espacio.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 11. ... | P3TR |
| 12. P5D, | ... |

Estabilizando el centro para poder emprender las operaciones en el flanco derecho.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 12. ... | A2D |
| 13. C2D, | P4CR |

Intentando inútilmente frenar el inmediato avance blanco.

- | | |
|------------------|-------------|
| 14. P4A!, | PC×P |
|------------------|-------------|

Si 14. ..., PR×P; 15. PC×P (amenazando P×PC); 15. ..., P×P; 16. A×P, R2C; 17. D3A!, con múltiples amenazas.

- | | |
|------------------|-------------|
| 15. PC×P, | R2C |
| 16. PA×P, | PR×P |
| 17. P5A!, | ... |

Forzando el cambio por la amenaza P6D!

- | | |
|-----------------|------------|
| 17. ... | P×P |
| 18. C×P, | D3A |

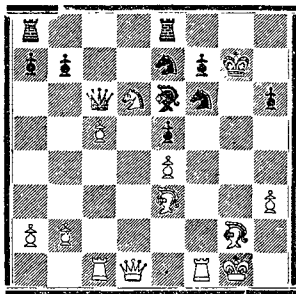
Si 18. ..., C×C; 19. P×C, D1C; 20. D5T, etc.

- | | |
|------------------|------------|
| 19. C4AD, | C3C |
| 20. C6D!, | A3R |

Tartakower se ve obligado a ceder la calidad, ya que si 20. ..., T1T; 21. C×A, C×C; 22. T×C!, R×T; 23. D3A+, y ganan; y si 20. ..., T1A; 21. C×A, C×C; 22. A×P+, R×A; 23. T×C+, etc., y finalmente si 20. ..., A×C; 21. T×C!, y ganan una pieza por la clavada de la Dama.

21. **C×A!**, **C×C**

21. Si 21. ..., T×C; 22. C5A+, R1A; si 22. ..., A×C; 23. P×A, con la doble amenaza a la Dama y al Caballo; 23. A×P+, R1R; 24. C×T. R×C; 25. A5C. C5A; 26. T×C!, P×T; 27. P5R, ganando fácilmente.



22. **T×C!**, ...

¡Sacrificando la calidad en vez de ganarla prosaicamente! ¡Todo sea en aras del ataque!

22. ..., **R×T**
23. **D5T**, **C3C**

Las blancas amenazaban 24. D×PT+, C3C; 25. A5C mate.

24. **C5A!**, ...

Con la doble amenaza A×P y A5C mate.

24. ..., **T1CR**

Tampoco salvaba 24. ..., T1TR; 25. P4TR!, A×P; 26. T1D!, TD1D; 27. D5C+, P×D; 28. A×P+, R3R; 29. C7C! mate. ¡Una bonita variante!

25. **D×P**, **A×P**

Es evidente que si 25. ..., A×C; 26. P×A ganando una pieza por la amenaza a la Dama.

26. **T1D**, **TD1D**
27. **D5C+**, **R3R**
28. **T×T**, **P3A**

De otra manera se perdería una Torre.

29. **T×T!**, ...

¡La última fineza!

29. ..., **C5A**

Si 29. ..., P×D; 30. T×C+, R2A; 31. T×D, P×T; 32. A×P, quedando con pieza y Peón de más.

30. **D7C!**, Aban.

Pues para impedir el mate en 2R, las negras tienen que cambiar las Damas y quedar en irreparable desventaja material.

A esta brillantísima partida se le concedió, con toda justicia, el primer premio de belleza del Torneo.

Partida n.º 25

THOMAS-BOGOLJUBOW

PD, DEFENSA ESLAVA

(Variante Merán)

1. **P4D**, **C3AR**
2. **C3AR**, **P4D**

| | |
|----------------|-------------|
| 3. P4A; | P3R |
| 4. C3A, | P3A |
| 5. P3R, | CD2D |
| 6. A3D, | P×P |
| 7. A×P, | P4CD |
| 8. A3D, | P3TD |

Así queda planteada la famosa invención de Rubinstein.

9. **O-O** ...

No es usual ni la mejor. En cualquier caso es preferible la clásica, y ciertamente más dinámica, 9. P4R.

9. **P4A**
10. **D2R,** ...

Es más activa 10. P4TD, P5C;
11. C4R, etc.

10. **A2C**
11. **T1D,** **D2A**
12. **A2D,** **A2R**

Las negras completan su desarrollo sin ninguna dificultad.

13. **TD1A,** **D3C!**
14. **A1C!?**, **O-O**
15. **P×P,** **C×P**
16. **P4R?**, ...

Entrando voluntariamente en una peligrosa complicación, que cuesta por lo menos un Peón, para sacudirse la presión enemiga.

16. **P5C!**
17. **P5R,** **C5C**
18. **P3TR,** ...

Vista la desfavorable evolución de los acontecimientos, Thomas prefiere sacrificar una pieza, a cambio de un fuerte ataque, que no perecer lentamente tras 18. C4R, C×C; 19. A×C, A×A; 20. D×A (si 20. P3TR, A×C!), 20. ... D×P+, etc.

18. ... **P×C**
19. **A×PA,** **C3T**

Si 19. ..., C×PA; D2R! (y no 19. R×C, C6D+, etc.).

20. **P4CD,** ...

La clave de la defensa blanca, que permite recuperar la pieza sacrificada.

20. ..., **A×C!**

Creando debilidades en el campo enemigo, aprovechando la circunstancia de que la Dama blanca no puede abandonar la segunda fila.

21. **P×A,** **C2C!**

Si 21. ..., C5T; 22. D2A!, y el blanco recupera la pieza y tiene un fuerte ataque.

22. **A4D,** **D×P**

Si 22. ..., D4C; 23. D×D, P×D; 24. T7A, etc.

23. **T4A,** **D4C**
24. **P4T,** **D4T**
25. **D4R!**, **CR4A**
26. **D×C,** ...

Es admirable la bella combinación de Thomas, iniciada en la jugada núm 16, pero no menos hermosa y bien calculada es la defensa de Bogoljubow refutando aquélla para quedar con un final superior.

26. **TD1C**
27. **D4R,** **TR1D**
28. **T1-1AD,** **P3C!**

Para poder jugar el Caballo.

29. **A3R,** **A6T!**
30. **T1A,** **T4D**
31. **P4A,** **A4A**
32. **A×A,** **T×A**

33. **T1-1AD, T4D!**
 34. **D3A, ...**

Si 34. T7A, T5D!, etc.

34. ..., **C5D**
 35. **D3R, T6C!**

¡Una formidable maniobra de penetración!

36. **D4R, D7D!**

Con la amenaza C7R+.

37. **T1A, T×P**

Con la ganancia de este Peón, ha obtenido Bogoljubow el primer fruto material, de extraordinaria estrategia.

38. **R2C, T6T**
 39. **A2A, C×A**
 40. **T×C, D5D!**

Ganando otro Peón.

41. **P3A, T×PT**
 42. **T1R, D×D**
 43. **P×D, T4-5D**
 44. **R3A, T6D+**
 45. **R2C, ...**

Después de 45. T3R, T×T+; 40. R×T, las blancas no tendrían defensa alguna.

45. ..., **T5-6T!**

Amenazando 46. ..., T6C+; 47. R2T, T6C-6AR, ganando otro Peón.

46. **T2A, T×C+**
 47. **R1A, T6T-6R**
 48. **T1T, ...**

Si 48. T2-2R, T6C-6A+; 49. T2A, T×T; 50. R×T, T×T; 51. R×T. P4TR, y el negro gana.

48. ..., **T×P**
 49. **T×P, T5CR**
 50. Abandonan.

Esta formidable partida puede considerarse como la mejor de Bogoljubow en este grandioso Torneo.

Partida n.º 26

RESHEWSKY-FINE

1. **P4D, C3AR**; 2. **P4AD, P3R**; 3. **C3AR, P4D**; 4. **C3A, P×P**; 5. **D4T+**, **CD2D**; 6. **D×PA, P3TD**; 7. **P3CR, P4CD**; 8. **D3D, A2C**; 9. **A2C, P4A!**; 10. **O-O, P5A**; 11. **D2A, P5C!**; 12. **C1D, T1AD**; 13. **A5C, D4T!**; 14. **A×C, C×A**; 15. **C3R, P6A**; 16. **C5R, A×A**; 17. **R×A, D4CD**; 18. **P×P, P×T**; 19. **D2C, A2R**; 20. **TR1A, T×T**; 21. **T×T, O-O**; 22. **P3A, A3D**; 23. **C5-4A, A1C**; 24. **P3TD, C4D?**; 25. **P×P!**, **C×C+**; 26. **C×C, A3D**; 27. **T1CD, T1C**; 28. **D2T!**, **P4TD**; 29. **C4A, A×PCD**; 30. **C×PT!**, **D3T**; 31. **R1A, T3C**; 32. **T1TD!**, **A6A**; 33. **T1AD!**, **A7C**; 34. **T2A, P3CR**; 35. **T×A, T×T**; 36. **D×T, D×C**; 37. **D8C+**, **R2C**; 38. **R2A, D8T**; 39. **D5R+**, **R1C**; 40. **R2C, D8R!**; 41. **D8C+**, **R2C**; 42. **D2C, R1C**; 43. **D2A, D5C!**; 44. **D3D, R1A**; 45. **R3T, D4T**; 46. **P4R, D4T+**; 47. **R2C, D4T**; 48. **P5D, R2R**; 49. **D4D, P×P**; 50. **P×P, R3D!**; 51. **D4A+**, **R×P!**; 52. **D×P+**, **R5D!**; 53. **D×PT, D2T+**; 54. **R3T, D3R+**; 55. **P4CR, R6R**; 56. **D7CD, R5A**; 57. **D8C+**, **R×P**; 58. **D8A+**, **R7R**; 59. **D4A, D4D**. Tablas.

Una de las luchas posicionales más interesantes del Torneo.

Partida n.º 27

VIDMAR-ALEXANDER

PD, DEFENSA INDIA DE D

1. **P4D, C3AR**
 2. **P4AD, P3R**
 3. **C3AR, P3CD**
 4. **P3CR, A2C**
 5. **A2C, P4A**
 6. **P5D, ...**

La interesante idea de Rubins-

teín recomendada por Romanowsky.

- | | |
|------------------|-------------|
| 6. ... | P×P |
| 7. C4TR, | D2A |
| 8. P×P, | P3D |
| 9. O—O; | CD2D |
| 10. C3AD, | P3TD |

Una saludable medida de precaución para evitar el siempre molesto C5C.

11. **P4R,** ...

Es evidente que las blancas dominan el teatro de operaciones, gracias principalmente a su poderoso PD y a la debilidad de su homónimo enemigo.

11. ..., **P3C**

Mejor que A2R, pues desde 2C el AR negro tendrá mejor porvenir.

12. **P4A, O—O—O**

Una decisión violenta, pero en modo alguno descabellada. El enroque corto hubiera equivalido a un inmediato suicidio.

- | | |
|------------------|-------------|
| 13. A3R, | A2C |
| 14. R1T, | TR1R |
| 15. P4TD, | ... |

Una precipitación que da al traste con la ligera pero indudable ventaja posicional que tenían las blancas. Lo indicado era 15. A1C!, manteniendo la iniciativa.

- | | |
|-----------------|--------------|
| 15. ... | C×PR! |
| 16. C×C, | ... |

Si 16. A×C?, A×C; 17. P×A; T×A; 18. D2D, TD1R; 19. TR1R, C3A, etc.

- | | |
|-----------------|------------|
| 16. ... | P4A |
| 17. C5C, | ... |

Si 17. C×PD, D×C; 18. A2A,

C3A, recuperando el Peón con mejor posición; y si 17. C×PAD, PD×C; 18. A2A, C3A!, etc.

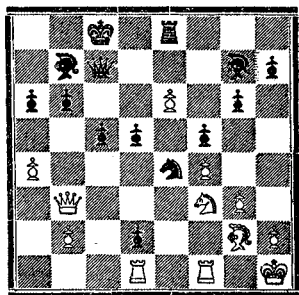
- | | |
|-----------------|-------------|
| 17. ... | T×A |
| 18. C6R, | T×C! |

Un excelente y oportuno sacrificio de calidad que concede una gran ventaja a las negras.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 19. P×T, | C3A |
| 20. C3A, | T1R |
| 21. D3C, | C5R? |

Alexander deja escapar la oportunidad de acelerar el ritmo victorioso de la partida. La jugada justa era 21. ..., A4D!, ganando el PR blanco, y con él, muy probablemente la partida, gracias al formidable Peón de Dama pasado. En cambio, Vidmar no desaprovechará su ocasión; al contrario, con unas maniobras enérgicas, resumirá la dirección de las operaciones.

22. **TD1D,** **P4D**



23. **T×P!l,** ...

Una brillante y oportuna devolución de la calidad, que en muy pocas jugadas dejará sin recursos al negro.

- | | |
|-----------------|------------|
| 23. ..., | A×T |
| 24. D×A, | D2C |
| 25. D3C, | D3A |
| 26. D5C! | A5D |
| 27. D3D! | ... |

Asegurándose la irrupción, sea por la columna TD, sea por la diagonal h8-a8.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 27. ..., | D×PT |
| 28. C×C, | P×C |
| 29. D×P, | ... |

La apertura de la gran diagonal por las blancas será inmediatamente decisiva.

- | | |
|-------------------|------------|
| 29. ..., | D4C |
| 30. D7C+ , | R1D |
| 31. T1R! , | ... |

Amenazando P7R+.

- | | |
|-------------------|------------|
| 31. ..., | A3A |
| 32. D8C+ , | ... |

Al hacer esta jugada, las blancas anunciaron mate en tres movimientos.

- | | |
|-------------------|------------|
| 32. ..., | R2R |
| 33. D7A+ , | D2D |
| 34. D×D+ , | R1A |
| 35. D7A, | Mate. |

Una partida doblemente interesante: por su brillantez y por los altibajos que se suceden en pocas jugadas.

Partida n.º 28

EUWE-WINTER

PD, DEFENSA ESLAVA

- | | |
|-----------------|-------------|
| 1. P4D, | P4D |
| 2. P4AD, | P3AD |
| 3. C3AR, | C3A |
| 4. C3A, | P3R |
| 5. P3R, | CD2D |
| 6. A2D, | A2R |

Con 6. ..., P×P podría entrar el negro en la dinámica variante Merán.

- | | |
|-----------------|------------|
| 7. O-O, | O-O |
| 8. P3CD! | ... |

Un interesante ensayo que parece dar buen juego al blanco. La línea clásica es 8. P4R, PR×P; 9. C×P, P3CD; 10. D2R, A2C; 11. como sucedió en la 21.ª partida del match 1929 Alekhine-Bogoljubow.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 8. ..., | P3CD |
| 9. A2C, | A2C |
| 10. A2R, | P4A |

Intentando aclarar la situación definitivamente. Sin embargo, era más prudente 10. ..., D2A; 11. TR1D, TD1D; 12. TD1A, D1C; con ligera ventaja del blanco; Botvinnik-Rabinowitch, Ленинgrado, 1934.

- | | |
|------------------|-------------|
| 11. TD1D, | C5R |
| 12. P×PA, | PC×P |
| 13. P×P, | C×C |
| 14. A×C, | P×P |

La fortaleza del centro es sólo aparente, y la próxima jugada de Euwe, minándolo profundamente, lo demuestra elocuentemente.

- | | |
|-------------------|-------------|
| 15. A6T! , | A3AD |
|-------------------|-------------|

Cambiar los Alfiles era lo mismo que entregar el centro sin resistencia, por ejemplo; 15. ..., A×A; 16. D×A, C3AR (si 16. ..., C3C; 17. A5T); 17. A×C, A×A; 18. D6A, etc.

- | | |
|-------------------|------------|
| 16. P4R, | A3A |
| 17. A×A, | C×A |
| 18. P×P! , | ... |

Mucho mejor que el aparatoso 18. P5T, que sólo serviría para dar un Peón pasado al adversario.

En cambio, con la del texto, la debilidad del PAD y del centro negro se hará sentir prontamente.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 18. ... | C×P |
| 19. D5R, | D4T |
| 20. A4A! | C3A |
| 21. C5C, | TD1R |
| 22. D5A! | P3TR |

Era necesario 22. ... D2A; defendiendo la casilla 17.

23. **C×PA!!**, ...

Un sacrificio tan brillante como clásico que deja al negro sin defensa.

23. ..., **A1T**

23. ..., T×C; 24. T6D! (amenazando T×A y T×C! indistintamente); 24. ..., D2A; 25. A×T+, R×A; 26. T×C+!!; P×T; 27. D7T+, ganando la Dama. ¡Una hermosa combinación!

24. **C6D+**, Aban.

Seguir frente a Euwe con calidad y Peón de menos, con posición inferior, sería una insensatez.

Una bella producción del entonces Campeón del Mundo, que con ella se apuntó su tercera victoria consecutiva.

5.ª R O N D A

Partida n.º 29

ALEXANDER-EUWE

APERTURA INGLESA

- | | |
|-----------------|-------------|
| 1. P4AD, | P4R |
| 2. C3AD, | C3AR |
| 3. P3CR, | P4D |
| 4. P×P, | C×P |
| 5. A2C, | C3C |
| 6. C3A, | C3A |
| 7. O—O, | A2R |
| 8. P3D, | O—O |

Ambos contrincantes han jugado una apertura correctísima.

9. **A3R,** **A5CR**

Obsérvese que la apertura coincide en posición con una defensa siciliana de colores invertidos. Por tanto, podía continuarse el juego con 9. ..., P4A; 10. A5A, A5C; 11. T1A, A3D; 12. como en la 5.ª partida del match 1943, Sanz-Rey.

10. **C4TD,** **D2D**

Mejor que 10. ..., C4D; a lo que seguiría 11. A5A.

- | | |
|------------------|-------------|
| 11. T1A, | P3A |
| 12. A5A, | C1D |
| 13. A×A, | D×A |
| 14. P3TR, | A3R! |

Es evidente que este Alfil tiene un magnífico porvenir en su nueva diagonal.

15. **D2A,** **C×C!**

Ganando un importante tiempo de orden defensivo.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 16. D×C, | A4D |
| 17. D5T, | A3A! |

El negro que ha resuelto ya todos los problemas de la apertura, anula ahora con acierto todos los intentos ofensivos del blanco. La situación, a pesar de la innegable iniciativa blanca, es de absoluta igualdad.

18. **P4CD, P3TD**
19. **C2D, ...**

Si 19. P5C, P3CD! (no 19. ..., A×P; 20. T×P); 20. D3A, P×P, etc.

19. ..., **R1T**
20. **D5A, D2A**

Una importante jugada, no solamente defensiva, sino también preparatoria de una incursión por terreno enemigo.

21. **A×A, C×A**
22. **C3C?, ...**

Si 22. P5C, P×P; 23. D×P, C5D, etc. Debió de jugarse 22. R2C.

22. ..., **D4T**
23. **P4D ...**

El blanco provoca las siguientes complicaciones, tratando de encontrar en ellas compensación de su desnivel material.

23. ..., **TD1D!**

Mucho más enérgico que 23. ..., P×P; 24. C×P, C×C; 25. D×C, D×PR; 26. T×P, D×PT; 27. T×PCD, y el blanco tiene alguna posibilidad.

24. **P5D, C5D!**

Haciendo imposible 24. ..., D×PA, por 24. ..., C×PR+.

25. **C×C, P×C**
26. **D×PA, D×PD!**

Euwe, con la maniobra iniciada en la jugada núm. 23, ha renunciado a ganar un Peón a cambio de poder ejercer una fuerte presión sobre el juego blanco.

27. **D4AD, D4AR**
28. **TR1D, D×PT**
29. **D7A?, ...**

Este es probablemente el error que pierde la partida; Alexander se obceca en la ocupación de la 7.^a fila, desdénando el peligroso PD negro.

29. ..., **D3R!**
30. **D×PCD, D×PR!**
31. **T1R, D×PT**
32. **T7R, T1CR**
33. **TD7A, ...**

El ataque blanco parece realmente decisivo, pero Euwe contaba con él y ahora lo anulará bruscamente con una magistral maniobra.

33. ..., **P6D!!**

Una jugada tan brillante como sencilla.

34. **T×P, T×T**
35. **T×T, D8C+!**

Un importantísimo jaque intermedio, que gana la partida, al poder defender el negro la casilla h7 sin perder ningún tiempo de ataque.

36. **R2T, P7D**
37. Abandonan.

Una contundente terminación tan bonita como sorprendente.

Partida n.º 30

FINE-VIDMAR

PD, DEFENSA ESLAVA

(Variante Merán)

1. **C3AR, P3R**; 2. **P4A, C3AR**; 3. **C3A, P4D**; 4. **P4D, P3A**; 5. **P3R, CD2D**; 6. **A3D, P×P**; 7. **A×P, P4CD**; 8. **A3D, P3TD**; 9. **P4R, P5C**; 10. **C4TD, P4A**; 11. **P×P, A×P**; 12. **O-O, A2C**; 13. **D2R, A2R**; 14. **T1D,**

D4T; 15. **P3C**, **O—O**; 16. **A5CR**, **TR1D**; 17. **C2C**, **C4A**; 18. **P5R**, **C×A**; 19. **T×C**, **T×T**; 20. **C×T**, **C4D**; 21. **A×A**, **C×A**; 22. **C4A**, **T1D**; 23. **T1D**, **C4D**; 24. **C×C**, Tablas.

Partida n.º 31

BOGOLJUBOW - RESHEWSKY

PD, DEFENSA NIMZOINDIA

- | | |
|------------------|-------------|
| 1. P4D , | C3AR |
| 2. P4AD , | P3R |
| 3. C3AD , | A5C |
| 4. P3TD , | ... |

Variante Sämisch, cuya idea estratégica consiste en renunciar a una fuerte estructura de Peones a cambio de la ganancia de unos importantes tiempos de desarrollo.

- | | |
|------------------|-------------|
| 4. ... | A×C+ |
| 5. P×A , | O—O |
| 6. P3R , | P4D |
| 7. A3D , | P4A |
| 8. P×PD , | ... |

Y no 8. **P×PA?**, **D4T!**, etc.

- | | |
|--------|------------|
| 8. ... | D×P |
|--------|------------|

En la célebre partida Stahlberg-Keres, Bad Nauheim, 1936, el negro ensayó con éxito la interesante y arriesgada continuación 8. ..., **PR×P**.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 9. D3A , | D1D! |
|-----------------|-------------|

Anticipándose a los acontecimientos.

- | | |
|------------------|-------------|
| 10. D2R , | D2A |
| 11. A2C , | P4R! |

Una jugada de doble objeto: completar el desarrollo y debilitar la cadena de Peones blancos.

- | | |
|-------------------|-------------|
| 12. P×PR , | D×PR |
| 13. P4AD , | ... |

A considerar 13, **C3A!**

- | | |
|-------------------|-------------|
| 13. ... | D2R |
| 14. C3AR , | C3AD |
| 15. D2A , | T1R |
| 16. P3TR , | ... |

Para impedir ..., **A5CR**.

- | | |
|------------------|------------|
| 16. ... | C5R |
| 17. O—O—O | ... |

Con la intención de emprender la ofensiva en el flanco de Rey, decisión acertadísima, visto el mal cariz que presenta para el blanco el futuro final.

Señalemos que hubiera sido muy inferior 17. **A×C**, **D×A**; 18. **D×D**, **T×D**; y la debilidad de los Peones blancos de **AD** y **TD**, es un serio handicap para el blanco.

- | | |
|---------|------------|
| 17. ... | A4A |
|---------|------------|

Anticipándose al **P4CR** blanco.

- | | |
|-------------------|-------------|
| 18. P4CR , | A2C |
| 19. P4TR , | A3C |
| 20. A×A , | PA×A |
| 21. P5T , | D4R |

Eliminando la peligrosa Dama blanca, aunque sea a costa de debilitar el flanco de Rey.

- | | |
|-------------------|------------|
| 22. D×D , | C×D |
| 23. P×P! , | ... |

Bogoljubow aprovecha su oportunidad provocando serias debilidades en el campo enemigo y organizando un fuerte ataque.

- | | |
|---------|-------------|
| 23. ... | P×P! |
|---------|-------------|

Pues si 23. ..., **C×PA**; 24. **T×PT!**, **C×T**; 25. **T×PC**, **R1A** (si 25. .., **R1T**; 26. **T7R+**, **R1C**; 27. **T8T**, mate); 26. **T7A**, y las blancas tienen tablas por lo me-

nos, sin contar con la interesante posibilidad 25. A1T y C5C.

- | | | |
|-----|--------------|---------------|
| 24. | T2T, | TD1D |
| 25. | TD1T, | R2A |
| 26. | T7T, | T1CR |
| 27. | R2A, | TD1AR! |

Iniciando una profunda manobra de descongestión. En cambio era falso 27. ..., C×PA; por 28. T1AR seguido de T×C, etc.

28. **T1 - 2T,** **R3R!**

Obteniendo una fuerte presión en la columna AR, que compensa la debilidad del PCR.

- | | | |
|-----|-----------------|--------------|
| 29. | T7 - 3T, | T1D |
| 30. | T7T, | TR1A! |

Las negras han conseguido cambiar la colocación de sus Torres sin haber perdido ningún tiempo. Ahora, con este nuevo dispositivo, el ataque blanco será reducido a la nada.

- | | | |
|-----|------------------|-------------|
| 31. | T2T - 3T, | T2D |
| 32. | T×P, | T×T |
| 33. | A×T, | T2D |
| 34. | A3A, | C×P! |
| 35. | C5C+ , | R2D |
| 36. | T6T, | ... |

Cediendo un Peón para organizar mejor la defensa, ya después de 36. C×T, C×T; 37. C6T, R3R; el final resultante no ofrece esperanza alguna al blanco.

- | | | |
|-----|-------------|----------------|
| 36. | ... | T2R, |
| 37. | T×P, | C×P |
| 38. | P4R, | C5 - 4R |
| 39. | T8C, | C×P |

El negro ha ganado un Peón de una manera tan sencilla como didáctica.

40. **A6A,** **T1R!**

Aprovechando la circunstancia de que el blanco no puede eludir

el cambio de Torres por la amenaza a que está sometido su PT. En cambio, era mala 40. ..., C×PT+?; 41. R3C, etc.

- | | | |
|-----|--------------|------------|
| 41. | T×T, | R×T |
| 42. | P4TD, | ... |

Y queda un final de Peones y piezas menores que, aun favorable al negro, es tan difícil de conducir y de hacer cristalizar la ventaja, que bien puede considerarse como un brillante ejemplo de la Teoría de esta clase de finales.

- | | | |
|-----|-------------|--------------|
| 42. | ... | R2D |
| 43. | R2A; | C5-4R |
| 44. | R3C, | R1R |
| 45. | R3A, | P3TD |
| 46. | A7C, | R2R |
| 47. | C3T, | P4CD! |

Una importante jugada que deja al negro con dos Peones pasados y ligados.

- | | | |
|-----|-------------|------------|
| 48. | P×P, | P×P |
| 49. | C4A, | R2D |

Emprendiendo la peregrinación a la casilla a5.

- | | | |
|-----|-------------|--------------|
| 50. | C5D, | R3D |
| 51. | C3R, | C3-4R |

Relevando al compañero en la tarea de obstruir el camino del Alfil blanco para que aquél actúe en primera línea.

- | | | |
|-----|---------------|------------|
| 52. | C5A+ , | R3A |
| 53. | C7R+ , | R3C |
| 54. | C5D+ , | R4T |

Llegando a la primera parada.

- | | | |
|-----|-------------|------------|
| 55. | R3C, | P5C |
| 56. | C3R, | ... |

Intentando impedir P5A.

- | | | |
|-----|-------------|-------------|
| 56. | ... | R4C |
| 57. | C5D, | P5A+ |
| 58. | R2A, | R5T! |

Son tan precisas las jugadas de Reshewsky, que parecen ejecutadas por un mecanismo de relojería.

- | | |
|------------------|-------------|
| 59. A6T, | C4A |
| 60. A2D, | P6C+ |
| 61. R1C, | C×P |
| 62. C3A+, | ... |

De otra manera, la actuación conjunta de los dos Caballos negros sería irresistible.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 62. ... | C×C |
| 63. A×C, | C6D |
| 64. A7C, | C4A |
| 65. A2C, | C5R! |
| 66. A1T, | P6A |
| 67. R1A, | ... |

¡La última esperanza! Si ahora 67. ..., P7C?; 68. A×P!, P×A; 69. R×P, y tablas.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 67. ... | R5C! |
| 68. R1C, | R5A |
| 69. R1A, | R6D |
| 70. R1C, | R7D! |
| 71. A2C, | P×A |
| 72. R×P, | C4A |
| 73. R3T, | ... |

La última argucia antes de abandonar.

- | | |
|----------------|------------|
| 73. ... | R6D |
|----------------|------------|

Si 73. ..., R6A?, ¡tablas por ahogue!

74. Abandonan.

Un formidable final que hace de esta partida, ya de por sí interesantísima, una de las mejores producciones del Torneo.

Partida n.º 32

TARTAKOWER-THOMAS

APERTURA BIRD

- | | |
|-----------------|------------|
| 1. P4AR, | ... |
|-----------------|------------|

¡El incorregible Tartakower!

- | | |
|---------------|------------|
| 1. ... | P4D |
|---------------|------------|

- | | |
|-----------------|-------------|
| 2. C3AR, | P3CR |
| 3. P3R, | A2C |
| 4. A2R, | P4AD |
| 5. O-O, | C3AD |
| 6. P3D, | C3A |
| 7. D1R, | D2A |
| 8. C3A, | P3TD |
| 9. P4R, | P5D |

Poco menos que obligada, pues si 9. ..., P×P; 10. P×P, O-O; 11. A3R, y las blancas tienen una posición excelente.

- | | |
|-----------------|------------|
| 10. P5R, | ... |
|-----------------|------------|

De otra manera seguiría 10. ..., P4R! y las negras ya no tienen nada que temer.

- | | |
|-----------------|------------|
| 10. ... | P×C |
| 11. P×C, | A×P |

El negro podía ganar un Peón, pero después de 11. ..., P×PC; 12. A×P, A×PA; 13. A×A, P×A, de poco sirve el Peón de ventaja.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 12. P×P, | P4CD |
|-----------------|-------------|

En cambio, ahora el negro tiene la iniciativa y una ligera ventaja de posición.

- | | |
|-----------------|------------|
| 13. A3R, | P5C |
|-----------------|------------|

Esto es una precipitación que liquida la ventaja negra del flanco de Dama. Era mejor mantener el «stato quo» con 12. ..., D3D.

- | | |
|------------------|-------------|
| 14. P4D!, | P×PA |
|------------------|-------------|

Si 13. ..., P×PD; 14. P×P, y el blanco ha desdoblado sus Peones (no 14. A×P, C×A; 15. P×P, D×P, etc.).

- | | |
|-----------------|------------|
| 15. P×P, | A4A |
| 16. A3D, | A×A |
| 17. P×A, | T1D |

Impidiendo 18. P4D!

- | | |
|-----------------|-------------|
| 18. T1D, | P7A! |
|-----------------|-------------|

Liquidando sin pérdidas el débil PAD propio.

19. **T1A**, ...

Naturalmente, si 19. T2D?, A5C, ganando la calidad.

19. ..., **T×P**
20. **T×P**, **O-O**
21. **D2R**, **TR1D**

Esta posición es un tanto difícil de juzgar, pues el elemento diferencial, el PAD blanco, es un arma de dos filos, ya que si por una parte es un peligroso Peón pasado, por otra su indudable debilidad es para el negro más que suficiente compensación.

22. **T2D**, **T×T**
23. **C×T**, **C5D**
24. **D2A**, **C4A**

Si 24. ..., D×PAD; 25. C3C, etc. Con la del texto se amenaza 25. ..., C×A; 26. D×C, A5D.

25. **C4R**, **A2C**
26. **R1T**, **T6D**
27. **A1A**!, **D3A**
28. **D2R**, **T5D**
29. **T1R**, **P4TR**

Esta jugada, para impedir P4CR y para dar un escape al Rey, es en realidad una incorrección, pues deja al alcance del Caballo blanco la importante casilla g5.

30. **A2C**, **T2D**
31. **A×A**, ...

Suprimiendo la defensa principal del enroque negro, ya de por sí bastante debilitado. La presión blanca se hace ahora muy intensa.

31. ..., **C×A**
32. **C5C**!

Cambiando el débil PAD por

el PTD negro y ocupando con el Caballo una destacada avanzada, de la que partirán los ataques contra el Monarca negro.

32. ..., **D×PA**
33. **D×PT**, **T2T**
34. **D3D**!, ...

Impidiendo, por la amenaza D8D+, la captura del PT.

34. ..., **T1T**
35. **D3C**, **P3R**
36. **T1D**, **C4A?**

Un grueso error que Tartakower castiga en el acto.

37. **C×PA**!, **C2C**

Naturalmente, si 37. ..., R×C; 38. D7C+, ganando la Torre.

38. **C5R**! **D7AR**
39. **D7C**!, ...

Y no 39. C×P, T×P, etc.

39. ..., **T2T**

Si 39. ..., T×P; 40. D7A+, R1T (ó 40. ..., R2T; 41. D×P+, R1C; 42. T8D, mate); 41. T8D+, R2T; 42. D×P, mate.

40. **D4R**, **C4A**
41. **C×P**, **D×PT**
42. **D3A**, **D5T**
43. **D2R**!, ...

Si 43. D×PT?, C6C+!, 44. P×C, T×T, ganando la Dama.

43. ..., **D1R**
44. **C5R**, ...

Ahora si 44. D×PT, R2C, ganando el Caballo.

44. ..., **T5T**
45. **C7D**, ...

Tartakower maniobra con terrible soltura y eficiencia.

45. ..., **D2A**
46. **D5R!** ...

Amenazando C6A+, seguido de una mortal descubierta.

46. ..., **R2T**
47. **C5A!** **T2T**
48. **C×P,** ...

Tartakower ha capturado este Peón con una magistral maniobra de amenazas inmediatas a otros puntos.

48. ..., **R3C**
49. **C5C,** **D2R**
50. **D8C,** **T3T**
51. **D8C+**, **D2C**
52. **D8R+**, **R3T**

Si 52. ..., R3A; 53. C4R, mate.

53. **D8AD!**, Aban.

¡Un bonito golpe final! Las negras pasaron en este momento del tiempo reglamentario, pero es fácil comprobar que su causa ya no tenía salvación. Si 53. ..., T3AR; 54. T7D!, etc. y si 53. ..., T4T; 54. P3TR!, con las decisivas amenazas T7D y T8D.

Exceptuando su victoria frente a Winter, la parte final de esta partida es lo mejor que jugó Tartakower en el Torneo.

Partida n.º 33

ALEKHINE - BOTVINNIK

PR, DEFENSA SICILIANA

1. **P4R,** **P4AD**
2. **C3AR,** **P3D**
3. **P4D,** **P×P**
4. **C×P,** **C3AR**
5. **C3AD,** **P3CR**
6. **A2R,** **A2C**

Así queda planteada la célebre variante del Dragón, que tan de

moda se ha puesto en estos últimos años.

7. **A3R,** **C3A**
8. **C3C,** **A3R**
9. **P4A,** **O—O**
10. **P4CR!**, ...

El famoso ataque a la bayoneta, tan recomendado por Tartakower.

10. ..., **P4D**

La única jugada que libera la posición negra. En la bonita partida Foltys-Eliskases, Podebrady, 1936, se demostró la insuficiencia de la jugada 10. ..., C4TD; la partida siguió así: 11. P5Cl, C1R; 12. A4D, T1A; 13. P4TR, C5A; 14. A×C, T×A; 15. D3D, T1A; 16. O—O—O, D2D; 17. T2D, A5C; 18. C5D!, con fortísimo ataque.

11. **P5A,** **A1A**
12. **P×PD,** **C5C**
13. **P6D!**, ...

Idudablemente lo mejor.

13. ..., **D×P!**
14. **A5A,** **D5A!**

Iniciando una bonita y profunda combinación de tablas. En cambio hubiera sido mala 14. ..., D×D+; 15. T×D, C3A; 16. P5Cl, con fuerte y duradero ataque.

15. **T1AR,** ...

Ganando una pieza.

15. ..., **D×PT**
16. **A×C,** **C×P!**

Un segundo y brillantísimo sacrificio que corona elegantemente la combinación negra.

17. **A×C,** ...

A considerar 17. A5AD, D6C+; 18. A2A (ó 18. T2A, P×T; 19.

A×C, A×C+; etc.); 18. ..., C×A; 19. T×C, A×C+; 20. P×A, D×P+; 21. D2D, D×D; 22. R×D, A×P, y las negras tienen cuatro Peones por la pieza sacrificada.

17. ..., **D6C+**
18. **T2A**, ...

Si 18. R2D?, T1D+, etc.; y si 18. R2R, D×A+; 19. R1R, D×A; etc.

18. ..., **D8C+**
19. **T1AR**, **D6C+**

TABLAS

Esta hermosa partida ha dado la vuelta al mundo en infinidad de periódicos y revistas.

• Partida n.º 34^a

FLOHR - LASKER

PD, GAMBITO REHUSADO DE D

1. **C3AR**, **P4D**
2. **P4D**, **C3AR**
3. **P4A**, **P3R**
4. **C3A**, **A5C**

Una idea poco practicada, pero del todo correcta. En muchos tratados viene clasificado bajo el nombre de sistema Ragozin.

5. **P×P**, ...

Apartándose de lo clásico, tanto 5. D4T+, 5. P3R, 5. A5C como 5. A2D, son perfectamente féctiles.

5. ..., **P×P**
6. **A5C**, **D3D**

Una decisión un tanto violenta o demasiado audaz. Era más sólido 6. ..., CD2D, entrando en la excelente defensa Mannhatan.

7. **A×C!** **P×A**

Siguiendo con el equivocado plan estratégico. Ahora Flohr explotará magistralmente esta debilidad posicional que supone el Peón doblado, hasta forjar una de sus más resonantes victorias.

8. **D2A**, **C3A**
9. **P3R**, **C2R**
10. **P3TD**, **A×C+**
11. **D×A**, **P4AR**

Intentando continuar con P5A!, lo que es inmediatamente impedido por Flohr.

12. **P3CRI**, ...

Con esta sencilla jugada se viene abajo todo el plan negro iniciado en la jugada 6.^a

12. . ., **A2D**

Una pérdida de tiempo.

13. **C5R!**, **A3R**
14. **C3D**, **O-O**
15. **A2R**, **TD1D**
16. **O-O**, **A1A**
17. **TD1A**, **P3AD**
18. **D5A**, ...

Forzando el cambio por la amenaza al PTD negro.

18. ..., **D×D**
19. **T×D**, **R2C**
20. **P4CD!**, ...

Emprendiendo el clásico ataque de las minorías, típico en estas posiciones y del que Flohr es un verdadero especialista.

20. ..., **P3TD**
21. **P4TD**, **R3A**
22. **T2A**, **R3R**

El Rey negro se traslada al otro flanco para defender los puntos ahora amenazados.

23. **P5C**, **PA×P**
24. **P×P**, **R3D**

Si 24. ..., $P \times P$; 25. $T2C$, $A2D$; 26. $C5A+$, $R3D$; 27. $C \times A$, seguido de $T \times P$.

25. $P \times P$, $P \times P$
26. $C5A!$, ...

Una maniobra llena de precisión que indefectiblemente gana un importante Peón.

26. ... $P4TD$
27. $T1T$, $TD1R$

Si 27. ..., $C3A$; 28. $A5C$, $C5C$; 29. $T2C$, ganando igualmente el Peón.

28. $T2A-2T$, $A3R$
29. $T \times P$, $T1CD$
30. $T7T$, $T3C$
31. $A5T!$, $T1A-1CD$

Este pierde un nuevo Peón, pero probablemente Lasker lo jugó a sabiendas para procurarse contrajuego en la columna CD .

32. $A \times P!$, ...

¡Sencillo pero elegante!

32. ... $T8C+$
33. $T \times T$, $T \times T+$
34. $R2C$, $C1A$

Pues si 34. ..., $A \times A$; 35. $T7D+$, $R3A$; 36. $T \times C$, $A3C$; 37. $C3D!$, seguido de $C5R+$, $C \times A$, etc. La jugada del texto da lugar a una bonita maniobra de simplificación que deja un final totalmente ganado al blanco.

35. $T7C!$, $T \times T$
36. $C \times T+$, $R2R$

Si 36. ..., $R2A$; 37. $A \times A$, $R \times C$; 38. $A \times C$, $R \times A$, y las blancas ganan en seguida.

37. $A \times A$, $R \times A$
38. $R3A$, $C2R$
39. $C5A+$, Aban.

Con dos Peones de menos, el final no ofrece la menor esperanza para el negro.

Una completísima lucha posicional de Flohr.

Partida n.º 35

CAPABLANCA - TYLOR

PD , DEFENSA INDIA DE REY

1. $C3AR$, $C3AR$

La apertura empieza siendo una Reti.

2. $P4AD$, $P3CR$
3. $C3AD$, $A2C$
4. $P3CR$, $O-O$
5. $A2C$, $P3D$
6. $P4D$, $C3A$

Y ahora se ha convertido en una india de Rey.

7. $O-O$, $A5C$

Este debilita innecesariamente el cuadro $b7$, lo que será magistralmente aprovechado por el gran Capablanca. La línea precisa es 7. ..., $P4R$; 8. $P5D$, $C2R$; 9. $P4R$, $C2D$; 10. $C4TD$, $P4AR$; 11. $A5C$, $C4A$, con equilibrio estable, Abramavicius-Simonsen, Folkestone, 1933.

8. $P5D!$, $A \times C$
9. $P \times A!$, ...

Para no perder un tiempo después del $C4R$ negro y para controlar el cuadro $e5$.

9. ... $C4R$
10. $D3C$, $CR2D$
11. $A3R$, ...

Naturalmente, si 11. $D \times PC$, $C \times PAD$.

11. ..., $P3CD$

Ahora Capablanca, maestro de la lógica ajedrecística y de la estrategia posicional, explotará con sin igual pericia el hole c6 y la debilidad negra de la gran diagonal h1-a8.

12. **C5C!**, **P4AD**

Poco menos que forzada, pues si 12. ..., P3TD; 13. C4D seguido de P4A y C6A.

13. **P×P** a. p. **C×P3AD**
14. **P4A!** ...

Una fuerte descubierta que obliga al negro a ceder un Peón como mal menor.

14. ..., **D1A**

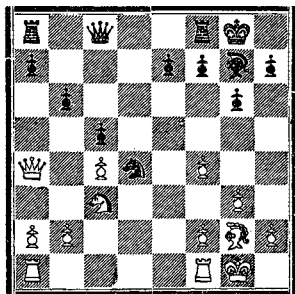
Si 14. ..., T1A; 15. A×C, T×A; 16. C×PT, etc.

15. **D4T!** ...

Amenazando 16 C×PD!

15. ..., **C4A**
16. **A×C5A**, **PD×A**
17. **C3A**, **C5D!**

Un ingenioso recurso que salva la pieza comprometida.



18. **TD1R!!**, ...

Sin embargo, Capablanca encuentra la continuación más oportuna y fructífera de entre un montón de engañosas variantes. Por ejemplo: 18. A×T, D×A; 19. D1D (19. P3A, C×P+; 20. R2A, C×PT, etc.); 19. ..., C6A+; 20. R1T (no 20. R2C, C8R+; 21. R3T, D7C+, y mate en dos); 20. ..., C7D+, y el negro recupera la calidad.

18. ..., **P3R**
19. **T3R!** ...

Amenazando 20. A×T, D×A; 21. P3A! El negro, para parar esta amenaza, tiene que perder forzosamente un Peón

19. ..., **T1C**
20. **D×PT**, **T1D**
21. **T1A**, **T2D**
22. **D4T**, **D1D**
23. **T1D**, **T3D**
24. **A4R!**, ...

Provocando la contestación del negro.

24. ..., **P4A**
25. **A2C**, **P4CR**

Las negras buscan la salvación en complicaciones tácticas, que no le dan resultado porque Capablanca las resuelve con ejemplar serenidad.

26. **P×P**, **D×P**
27. **P4A!**, **D3T**
28. **T1-1R**, **T1-1D**
29. **R1T**, **R1T**
30. **P3TD!**, ...

Procurándose un fuerte Peón pasado.

30. ..., **A1A**
31. **P4CD**, **D4T**
32. **P×P**, **P×P**
33. **C5C!**, ...

Decidiendo repentinamente la partida.

33. ..., **C×C**Si 33. ..., T3C; 35. C×C, P×C;
35. P×P, ganando con facilidad.34. **P×C**, **T7D**35. **D4A!** Aban.

Los dos Peones pasados blancos son imparables, eso sin contar con que el negro pierde aún un tercer Peón.

Una soberbia partida de Capablanca, jugada con su más personalísimo e inimitable estilo.

6.ª R O N D A

Partida n.º 36

LASKER - CAPABLANCA

PD, DEFENSA ESLAVA

1. **P4D**, **C3AR**; 2. **P4A**, **P3A**;
3. **C3AR**, **P4D**; 4. **C3AD**, **P×P**;
5. **P4TD**, **A4A**; 6. **P3R**, **P3R**;
7. **A×P**, **A5CD**; 8. **O—O**, **O—O**;
9. **D2R**, **D5R**; 10. **C×C**, **A×C**;
11. **T1D**, **C2D**; 12. **A3D**, **C3A**;
13. **C5R**, **D2A**; 14. **A×A**, **D×A**;
15. **D2A**, **C3A**; 16. **P4R**; **P3TR**;
17. **C2D**; **A2R**; 18. **P3A**, **TR1D**;
19. **A3R**, **P4TD**.

TABLAS

Partida n.º 37

BOTVINNIK - FLOHR

PR, DEFENSA ALEKHINE

1. **P4R**, **C3AR**; 2. **P5R**, **C4D**;
3. **P4D**, **P3D**; 4. **C3AR**, **A5C**;
5. **A2R**, **P3AD**; 6. **O—O**, **A×C**;
7. **A×A**, **P×P**; 8. **P×P**, **P3R**;
9. **D2R**, **D2A**; 10. **P4A**, **C2R!**;
11. **A4C**, **C2D**; 12. **P4AR**,
P4TR!; 13. **A3T**, **O—O—O**;
14. **A3R**, **C4AR**; 15. **A×C**,
P×A; 16. **D2AR**, **D4T**; 17. **C2D**,
C3C; 18. **P3TD**, **T6D**; 19.
TR1D!, **A2R**; 20. **P5A**, **C4D**;
21. **C4A!**, **T×T+**; 22. **T×T**,
D5T; 23. **TIAD!**?, **P5T**; 24.

- P4CD**, **P6T**; 25. **P3CR**, **T1D**;
26. **D2A**, **D×D**; 27. **T×D**, **R2D!**;
28. **R2A**, **R3R**; 29. **A1A**, **P3CR**;
30. **A2C**, **T1CR**; 31. **C5T**,
T1CD!; 32. **R3A**, **A1D**; 33. **C3C**,
R2D; 34. **C4D** **T1T**; 35. **T2R**,
A2R; 36. **C3C**, **A1D**.

TABLAS

Partida n.º 38

THOMAS - ALEKHINE

PR, DEFENSA SICILIANA

- | | |
|------------------|-------------|
| 1. P4R , | P4AD |
| 2. C3AR , | P3D |
| 3. P4D , | P×P |
| 4. C×P , | C3AR |
| 5. C3AD , | P3CR |
| 6. A2R , | A2C |
| 7. A3R , | P3TD |

Una jugada profiláctica que puede omitirse jugando directamente 7. ..., C3A, como vimos en la partida Alekhine-Botvinnik.

- | | |
|------------------|-------------|
| 8. P4AR , | O—O |
| 9. O—O , | C3A |
| 10. C3C , | A2D |
| 11. A3A , | T1AD |

¡Una apertura irreproachable!

- | | |
|------------------|-----|
| 12. C5D , | ... |
|------------------|-----|

Aunque sólida, es menos agresiva que 12. P4CR.

| | |
|----------|-------|
| 12. | C×C |
| 13. P×C, | C4TD |
| 14. C×C, | D×C |
| 15. P3A, | TR1R |
| 16. D2D, | P4CD! |

♣ Buscando el natural contrajuego en el flanco de Dama.

| | |
|-----------|-------|
| 17. P3TD, | D2A |
| 18. TD1D, | P4TD |
| 19. A4D, | D5A! |
| 20. D2AR, | A×A |
| 21. T×A, | D4A! |
| 22. A4R, | P3R!? |

Una jugada que tiene muchas ventajas y muchos inconvenientes. De una parte frena el temible avance blanco P5A! y elimina el poderoso PD enemigo, pero de otra, debilita en grado extremo el espectacular centro de Peones negros.

| | |
|----------|------|
| 23. P×P, | P×P |
| 24. R1T, | A3A |
| 25. A×A, | T×A |
| 26. D2D, | T1AR |
| 27. T1D! | ... |

Thomas juega con singular ingenio; con la jugada del texto provoca el avance negro P4D, que deja debilitado el PR negro, y en disposición, por tanto, de ser atacado por las fuerzas blancas.

| | |
|-----------|-------|
| 27. .. | P4D |
| 28. T1R, | D3D |
| 29. D3R, | T3A |
| 30. P3CR, | T3CD! |

Salvando la situación por la amenaza ..., P5C!

31. D5R, ...

Forzando el cambio de Dama para entrar en un final ligeramente superior.

31. ..., D×D

SI 31. ..., D2R?; 32. T×PD!

| | |
|----------|------|
| 32. T×D, | T1AR |
| 33. R2C, | R2A |
| 34. R3A, | ... |

Es evidente que el blanco tiene un final superior, no solamente por la delicada situación de los Peones centrales negros, sino también porque domina más espacio. Por todo ello, es mucho más meritoria la enérgica defensa del negro, que en modo alguno se resigna a la pasividad.

34. ..., T1AD!

Presionando en el flanco de Dama, que es el punto débil de la estructura blanca.

| | |
|------------|------|
| 35. T3R, | T4A! |
| 36. TR 3D, | R2R |
| 37. P4TR, | P4TR |
| 38. P4CR, | ... |

Naturalmente, había que hacer algo para intentar ganar, pero con esto se abre la columna CR, por donde más tarde se infiltrarán las Torres negras..

| | |
|----------|-----|
| 38. | P×P |
| 39. R×P, | R3A |

Pues era necesario impedir el peligroso R5C!

| | |
|----------|------|
| 40. T3T, | T1C! |
| 41. P5T, | ... |

Esto es un tácito renunciamento a la lucha. Está bien claro que desde ahora Thomas se conforma con el empate, mientras que al contrario, Alekhine busca afanosamente la victoria.

| | |
|----------|------|
| 41. | P×P+ |
| 42. T×P, | T1C+ |
| 43. R3A, | T8C! |

Esta incursión cambia repentinamente el cariz de la partida.

44. **T6T+**, **R4A**
 45. **T5T+**, **R3A**
 46. **T6T+**, **R2R**

El espíritu combativo de Alekhine le hace rehuir, una vez más, las tablas, que por repetición de jugadas se le ofrecían.

47. **T7T+**, **R3D**
 48. **T7T**, **T8A+!**
 49. **R3C**, ...

Si 49. R2D, T8CD; 50. T2D, P4CD!, con muy buen juego.

49. ..., **T1AD!**
 50. **T6T+**, **R2R**
 51. **R2C**, ...

Si 51. T×PT, T1CR+; 52. R2T (no 52. R3T??, T8T mate), 52. ..., T7A+, y el negro recupera el Peón y tiene un ataque formidable.

51. ..., **T8CD**
 52. **T2D**, **T1CR+**
 53. **R3A**, **P5T**
 54. **T6CD**, **T1AR!**
 55. **T×PC**, **T8A+**
 56. **T2AR**, ...

De otra manera, las Torres negras serían un constante peligro.

56. ..., **T×T+**
 57. **R×T**, **T×P+**
 58. **R3R**, **T5R+**

Ahora la situación ha cambiado notoriamente: el final es favorable al negro gracias a su PR pasado y al mayor radio de acción de su Torre, sin contar que su PTD para el avance de los peones blancos en aquel flanco.

59. **R3D**, **R3D**
 60. **T8C**, **T5TR**

61. **T6C+**, **R4R**
 62. **T8C**, **T6T+**
 63. **R2R**, **R4A**

Si 63. ..., R5A; 64. T5C+, R6C; 65. T×T!, R×T; 66. R4D, R4C; 67. R5R, y ganan.

64. **T5C**, ...

Alekhine se encuentra en un dilema: o acepta las tablas o fuerza el equilibrado final sacrificando algún material. Se decide por lo último, espolcado quizá por lo mediocre de su actuación en lo que va de Torneo. (¡Una sola victoria en cinco partidas jugadas!).

64. ..., **P4R!?**
 65. **T×P**, **R5A**
 66. **T5T**, **P5R**

Es evidente que todas las posibilidades blancas residen en el rápido avance de su PR.

67. **T×P**, **T7T+**
 68. **R1D**, **T×P**
 69. **T8T**, **R6R**
 70. **P4T**, **T7D+**
 71. **R1A**, ...

Si 71. R1D, T7AD!

71. ..., **R7R**
 72. **P5T**, **T2D**
 73. **R2A**, **T2R**
 74. **R4A**, **R8R**
 75. **R3A**, **R7R**

Si 75. ..., P6R; 76. P6T, P7R; 77. P7T, T7AR; 78. P5A!, R8A; 79. T8R, T×P; 80. R4A, P8A=D; 81. T×D+, R×T; 82. P6C, y este Peón cuesta al negro su Torre.

76. **T8T** Tablas.

Un final extraordinariamente emotivo.

Partida n.º 39

RESHEWSKY - TARTAKOWER

GAMBITO REHUSADO DE D

- | | |
|-----------------|-------------|
| 1. P4D, | P4D |
| 2. P4AD, | P3R |
| 3. C3AD, | P3CD |

Una idea de Tartakower que no ha prosperado mucho en la práctica magistral.

4. **P×P!**, ...

Mejor que 4. C3A, A2C; 5. P×P, P×P; 6. A4A, A3D; 7. A×A, D×A, 8. P3R, CR3A; 9. C5R, O—O; 10. A3D, P4A!, y el negro no tiene dificultades, partida Flohr-Tartakower en la que, según parece, fué empleado este sistema defensivo por primera vez.

4. ..., **P3CR**
5. **P3CR**, ...

Una nueva idea de Reshewsky.

- | | |
|----------------|-------------|
| 5. ..., | C3AR |
| 6. A2C, | A2C |
| 7. C3T, | A2R |
| 8. O—O, | O—O |
| 9. C4A! | ... |

Reshewsky, en muy pocas jugadas, demuestra la inconsistencia de la defensa empleada por Tartakower.

9. ..., **C5R?**

Un grave error que cuesta un Peón sin ninguna compensación. Stahlberg sugiere 9. ..., C3T; 10. D3C, P3A; 11. T1D!, con buen juego para el blanco, pero menos grave para el negro que la pérdida del Peón. En cambio, los analistas británicos Sergeant y Griffith prefieren 9. ..., P3A directamente.

10. **CR×P** **C×C**

Si 10. ..., A×C; 11. A×P, etc.; y si 10. ..., C×PA?; 11. C×A+!, D×C; 12. T×C, etc.

- | | |
|-----------------|------------|
| 11. C×C, | A×A |
| 12. R×A, | A3A |
| 13. A3R? | ... |

Una jugada antinatural, sin objetivo definido, que disminuye las hasta ahora legítimas posibilidades de victoria del blanco. Lo mejor era jugar sencillamente 13. P3R!

- | | |
|-----------------|-------------|
| 13. ..., | C3A |
| 14. D4T, | C×P! |

El principio de una excelente maniobra que debilitará la estructura blanca.

- | | |
|------------------|-------------|
| 15. TR1D, | P4A |
| 16. A×C, | P×A |
| 17. P3R, | P6D! |

La clave de la ingeniosa defensa.

- | | |
|-----------------|--------------|
| 18. D5C, | A×C! |
| 19. T×P, | P3TD! |
| 20. D4A, | ... |

Si 20. T×D, P×D; 21. T×TR+, R×T!; 22. P×A, T6T!; 23. T1CD, T×PA; 24. T×P, T7A; 25. P3T, T6A; 26. P4T, T5A; 27. T×P, T×P; y a pesar del Peón de menos, las negras tienen grandes probabilidades de hacer tablas.

- | | |
|------------------|-------------|
| 20. ..., | T1A! |
| 21. D×PT, | D3A |
| 22. T×A, | T×T |
| 23. P×T, | D×P |
| 24. T1D, | ... |

Si 24. T1CD, D3A+; 25. R1C, T1D!; 26. D×P?, T8D+!; 27. T×T, D×T, y ganan.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 24. ..., | D3A+ |
| 25. R1C, | P3C |
| 26. D3D, | T1T |
| 27. D2R, | C3A |

28. **P4R,** **P4T**
 29. **R2C,** **T5T**
 30. **P3A,** **T6T**

Tartakower aprovecha hábilmente los puntos débiles de su enemigo para conservar una activa iniciativa a base de amenazas constantes sobre aquéllos.

31. **P4T,** **P4CD!**
 32. **T2D,** **P5C**
 33. **T2C,** **D3R**
 34. **T2D,** ...

Si 34. T×P, T×PT; 35. T2C, T×T, y las blancas prácticamente ya no pueden ganar.

34. ... **R2T**
 35. **P4A,** **P6C!**

Tras una defensa magistral por todos los conceptos, arriba Tartakower al punto culminante de sus planes con este avance, que, al eliminar el PTD blanco, supone casi automáticamente el empate.

36. **P×P,** **D×P**
 37. **D2A,** **D3R**
 38. **T2R,** **D5C**
 39. **T1R,** **T6D**
 40. **P5A,** **P×P**
 41. **P×P,** **T4D**
 42. **P6A,** Tablas.

Pues seguía 42. ..., T4AR; 43. D2A, D6A+; 44. R2T, D7A+; 45. D×D, T×D; 46. R1C, T×P, etc.

Una soberbia partida defensiva de Tartakower.

Partida n.º 40

VIDMAR-BOGOLJUBOW

PD, DEFENSA VIENESA

1. **P4D,** **C3AR**
 2. **P4AD,** **P3R**
 3. **C3AR,** **P4D**

4. **A5CR,** **A5C+**
 5. **C3A,** **P×P**
 6. **P4R,** **P4A.**

Más sencilla es la continuación recomendada en los tratados teóricos 6. ..., P3TR.

7. **P5R,** ...

Las otras dos posibles son 7. A×P (la mejor según Stahlberg) y 7. P×P.

7. ..., **P×P.**
 8. **D4T+**, **C3A**
 9. **O-O-O,** **P3TR**

Una idea nueva que, a juzgar por esta partida, es inferior a la usual. Esta es: 9. ..., A2D; 10. C4R, A2R; 11. P×C, P×P; 12. A4T, T1AD!; 13. R1C, C4T; 14. D2A, P4R; 15. C×PD, P×C; 16. T×P, D3C; con mutuas posibilidades. Fine-Euwe, AVRO, 1938.

10. **P×C,** **P×A**
 11. **P×P,** **T1CR**
 12. **C×PD,** **A2D**

Amenazando ..., A×C; P×A, C×C.

13. **C4R!** **D2R**
 14. **C2A!** **P4AR**

Forzado, pues, si 14. ..., A4T; 15. C6D+, R1A; 16. C×PC, y ganan; y si 14. ..., A4A; 15. D×PA, A×P; 16. C6D+, etc.

15. **C×C,** **P×C**

Si 15. ..., C×C; 16. P6D+, R1D; 17. D×C, etc.

16. **C×C,** **A×C**
 17. **D×PA,** ...

El negro, que ha salido de la apertura con peor posición, hace a continuación una serie de violentos esfuerzos para conseguir la igualdad.

| | |
|-----------------|-------------|
| 17. | T1AD |
| 18. R1C, | R2A |
| 19. A2R, | R×P |

Este pierde un Peón, sin que el negro consiga su completa liberación.

| | |
|-------------------|-------------|
| 20. D4D+ , | R3A |
| 21. D×P+ , | TR1A |
| 22. D3R, | A4D |
| 23. T1AD, | ... |

Controlando la única columna abierta e imponiendo una provechosa liquidación.

| | |
|------------------|-------------|
| 23. | D5AR |
| 24. T×T, | T×T |
| 25. P3CR, | D×D |
| 26. P×D, | ... |

El final que sigue es altamente instructivo e interesante.

| | |
|------------------|------------|
| 26. | R3A |
| 27. P4TR, | P×P |
| 28. P×P, | R3C |
| 29. P3CD, | R3T |

Para bloquear al peligroso PTR blanco. Es notable la encarnizada defensa que hace de su causa el veterano Bogoljubow frente a su viejo rival.

| | |
|-----------------|-------------|
| 30. T1C, | T1AR |
| 31. T2C, | ... |

Bogoljubow aprecia la gravedad de su posición, y sabiendo que una defensa pasiva sólo le conduciría a una derrota lenta pero segura, echa mano de los recursos heroicos y brillantes.

| | |
|-----------------|-------------|
| 31. | T6A! |
| 32. A×T, | P×A |
| 33. T2AR | ... |

Si 33. T2T, A5R+!; 34. R1A, R4T; 35. R5C, P5T; 36. R6C, y la marcha de la partida cambia bruscamente.

| | |
|------------------|------------|
| 33. | R4T |
| 34. R1A, | R×P |
| 35. R2D, | R6C |
| 36. R1R, | A5R |
| 37. P4TD, | A3A |
| 38. T2CD, | P4R |

A considerar la sugestiva ..., A5R.

| | |
|------------------|------------|
| 39. T2D, | A1R |
| 40. R1A, | A3A |
| 41. T1D, | A5R |
| 42. T6AR, | ... |

Si 42. T6R, A6D+; 43. R1R, P7A+, etc.

| | |
|-----------------|-------------|
| 42. ... | A6D+ |
| 43. R1R, | A7A |
| 44. P5T! | ... |

Una decisión forzada, pero no por eso menos elegante.

En cambio si 44. T6CD, P7A+; 45. R1A, A6D+, y el negro gana.

| | |
|-------------------|------------|
| 44. ... | A×P |
| 45. T6C+ , | R4T |

Las consecuencias de este arrinconamiento del Rey negro son inmediatamente decisivas.

| | |
|-------------------|------------|
| 46. R2A! , | P5R |
| 47. T6D, | ... |

Vidmar termina con limpia precisión un final hasta ahora tan lleno de escollos.

| | |
|----------|------------|
| 47. | A4A |
|----------|------------|

Si 47. ..., A5T; 48. T6CD, A3A; 49. T×A!, P×T; 50. P6T, y ganan.

| | |
|-----------------|------------|
| 48. T4D, | A4C |
|-----------------|------------|

48. ..., A3D; 49. T4C!, ganando el PC negro. Sería un lamentable error 49. T×A, P×T; 50. R×P, R4C!: 51. P4R, P7R; 52. R2R, P8R=D; 53. R×D, R5A, y la partida es tablas.

49. **T×T,** **R6T**
 50. **T7R,** **A3A**
 51. **T7CR,** Aban.

Pues sigue inevitablemente 52. T3C, R4T; 53. T×PI, A×T; 54. R×A, etc.

Una bonita partida, que puede considerarse la mejor de Vidmar en este Torneo.

Partida n.º 41

EUWE-FINE

PD, DEFENSA ORTODOXA

1. **P4D, C3AR;** 2. **P4A, P3R;**
 3. **C3AR, P4D;** 4. **C3A, A2R;**
 5. **A5C, CD2D;** 6. **P3R, O-O;**
 7. **T1A, P3A;** 8. **A3D, P×P;** 9.
A×P, C4D; 10. **A×A, D×A;** 11.
C4R, C4-3A! 12. **C3C, P4A!;**
 13. **O-O, P3TD;** 14. **C5R, P×P;**
 15. **P×P, D3D;** 16. **D2R, P4CD;**

17. **A3C, A2C;** 18. **TR1D, TD1A;**
 19. **T×T, T×T.**

TABLAS

Partida n.º 42

WINTER-ALEXANDER

PD, DEFENSA NIMZOINDIA

1. **P4D, C3AR;** 2. **P4AD,**
P3R; 3. **C3AD, A5C;** 4. **P3TD,**
A×C; 5. **P×A, O-O;** 6. **D2A,**
P4D; 7. **A5C, P4A!** 8. **P3R,**
P×PD! 9. **PR×P, C3A;** 10.
C3AR, T1R; 11. **C5R, P×P;** 12.
C×C! **P×C;** 13. **A×P, P3TR;**
 14. **A2D, P4R!** 15. **O-O, P×P;**
 16. **P×P, A3R;** 17. **A6T, D3C;**
 18. **D3D, TD1D;** 19. **A3R, C4D;**
 20. **A4A, C×A;** 21. **P×C, A×A!**
 22. **D×A, T×PR;** 23. **D×PAR+**,
R1T; 24. **T4A, T6D;** 25. **P3TR.**

TABLAS

7.ª RONDA

Partida n.º 43

FINE-WINTER

PD, DEFENSA ESLAVA

1. **P4D,** **P4D**
 2. **P4AD,** **P3AD**
 3. **C3AR,** **C3AR**
 4. **P3R,** **A4A**
 5. **C3A,** ...

Continuación de Grünfeld, que se considera inferior a la usual 5. P×P.

5. ..., **P3R**
 6. **C4TR!?**, ...

Una idea de Fine, con la que ha cosechado muchos éxitos.

6. ..., **A5R**

Esto da inmediata ventaja al blanco. Lo mejor parece ser 6. ..., A5C; 7. D3C, D3C!; 8. P3T, A4T; 9. P4CR, A3C; 10. C×A, PT×C; 11. A2C, A5C; 12. A2D, CD2D; 13. O-O-O, A×C; 14. D×A, D×D; 15. P×D, C3C!, con igualdad, Fine-Reinfeld, Nueva York, 1938.

7. **P3A!** **A3C**
 8. **C×C,** **PT×C**
 9. **P3CR,** **A3D**
 10. **T4A!**, ...

Impidiendo 10. ..., P4R!

10. ..., **C5R**
 11. **C×C,** **P×C**

12. **A2D,** **C2R**
13. **P3TD!**, ...

Impidiendo ..., A5C y preparando P5A.

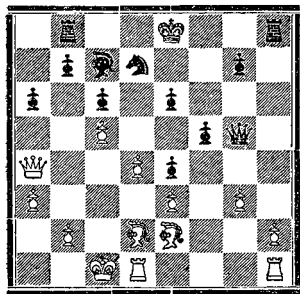
13. ..., **C2D**
14. **D3C!**, **T1CD**

Si 14. ..., O—O—O; 15. D4T!, R1C; 16. P5A, A2A; 17. P4CD!, con ataque.

15. **D4T,** **P3TD**
16. **A2R,** **P4CR**
17. **O—O—O,** **P4AR**
18. **P×P!**, ...

Alejando a la Dama negra del teatro de operaciones.

18. ..., **D×P**
19. **P5A,** **A2A**



20. **A×P!**, ...

Un hermoso sacrificio de pieza por tres Peones, que deja al Rey negro en el centro del tablero inerte ante el ataque de Fine.

20. ..., **P×A**

Si 20. ..., T1T; 21. D3C!, P×A; 22. D×P+, R1D; 23. D×PA, etc.

21. **D×PA,** **R1D**
22. **D×P!**, **D3A**
23. **D5D,** **R2R**
24. **A4C!**, **T1T-1AD**

Si 24. ..., P4T; 25. P6A+, P×A; 26. D×C+, ganando pieza.

25. **R1C,** **C1A**
26. **P4C!**, **P4T**

Si 26. ..., P×P; 27. D×P+, D3R; 28. D×D, R×D; 29. TR1C, R4A; 30. TD1A, y los tres Peones centrales blancos son imparables.

27. **A3A,** **P3C**
28. **P×P!**, **D×PA**

Si 28. ..., P×P; 29. TD1AR!, etc.

29. **D4A,** **C3R**

Defendiéndose de las mortales T1AR y T7A+.

30. **TR1A,** **D4T**

Ahora Fine termina con un golpe lleno de efecto.

31. **P5D!**, **C×P**

Si 31. ..., C4C; 32. P6D+.

32. **P6D+!!**, Aban.

Pues si 32. ..., A×P; 33. D7A+, y mate en dos. Si 32. ..., R1R; 33. D7A+, R1D; 34. D7R, mate. Si 32. ..., R1D; 33. T8A+, etc. Y finalmente, si 32. ..., R2D; 33. P×A+, R×P; 34. D×C+.

Una de las más lindas producciones del genio ajedrecístico de Fine.

Partida n.º 44

BOGOLJUBOW - EUWE

PD, DEFENSA ESLAVA

1. **P4D,** **P4D;** 2. **P4AD,** **P3AD;** 3. **C3AR,** **C3AR;** 4. **C3A,** **P×P;** 5. **P4TD,** **A4A;** 6. **P3R,** **P3R;** 7. **A×P,** **A5CD;** 8. **O—O,** **O—O;** 9. **D2R,** **A5C;** 10. **T1D,** **CD2D;** 11. **P4R,** **D2R;** 12. **P5R,** **C4D;** 13. **C4R,** **P3A;** 14. **P×P,** **C2×P;** 15. **A5C!**, **D2AR;** 16. **A×C,** **P×A;** 17. **C3C,**

TD1R; 18. **P3T**, **A4T**; 19. **C×A**, **D×C**; 20. **D4R**, **T2A**; 21. **D4C**+, **D×D**; 22. **P×D**, **T2C**; 23. **C2T**, **P4TD**!; 24. **P3CR**, **R2A**; 25. **R2C**, **T1TR**; 26. **T1T**, **R2R**; 27. **TD1A**, **R3D**; 28. **A3C**, **P4TR**; 29. **A×C**, **PA×A**; 30. **P×P**, **T×PT**; 31. **C3A**, **T×T**; 32. **T×T**, **T2AD**; 33. **76T**!, **R2R**; 34. **T7T**+, **R1D**; 35. **T×T**, **R×T**; 36. **P4CR**, **R3D**; 37. **R1A**, **R2R**; 38. **R2R**, **R2A**; 39. **C4T**. Tablas.

Partida n.º 45

TARTAKOWER - VIDMAR

APERTURA BIRD

- | | |
|-------------------|--------------|
| 1. P4AR , | P4D |
| 2. C3AR , | C3AR |
| 3. P3R , | A5C |
| 4. P4A , | P3R |
| 5. C3A , | CD2D |
| 6. P×P , | P×P |
| 7. A×P , | P3A |
| 8. O-O , | A×C |
| 9. A×A , | A5C |
| 10. D2A , | O-O |
| 11. P3CD , | D2R |
| 12. C4T , | A6T ! |
| 13. A×A , | D×A |
| 14. TD1A , | TR1R |
| 15. C3A , | TD1D |
| 16. C2R , | Tablas. |

Partida n.º 46

ALEKHINE - RESHEWSKY

PD, SISTEMA COLLE

- | | |
|------------------|-------------|
| 1. C3AR , | P4D |
| 2. P4D , | C3AR |
| 3. P3R , | P4A |
| 4. P3A , | CD2D |
| 5. CD2D , | D2A |
| 6. D4T , | ... |

Una fuerte réplica que al im-

pedir 6. ..., **P4R**!, da inmediata ventaja al blanco.

- | | |
|------------------|-------------|
| 6. ..., | P3CR |
| 7. P4A , | A2C |
| 8. P×PD , | C×P |
| 9. D3C? , | ... |

Aunque parezca mentira, este es el momento decisivo de la partida. Con esta inadecuada jugada, no solamente deja escapar Alekhine la ocasión de acrecentar su ventaja, sino que incluso, y a consecuencia de ella, caerá en notoria desventaja. Lo indicado era 9. **P4R**!, **C3C**; 10. **D2A**, **D3D**; 11. **P4TD**!, **P4TD**; 12. **P5D**, **O-O**; 13. **O-O**, con magnífica posición; así sucedió en la partida Colle - Rubinstein, Rotterdam, 1931.

- | | |
|-------------------|--------------|
| 9. ..., | C4-3C |
| 10. P4TD , | P×P |
| 11. P×P , | ... |

Tampoco resolvía el problema 11. **P5T**, por 11. ..., **P×P**; 12. **P×C**, **P×C** jaque; 13. **A×P**, **C×P**, etc. Ahora la debilidad del **PD** blanco se hará sentir.

- | | |
|----------|-------------|
| 11. ..., | P4TD |
|----------|-------------|

Impidiendo **P5T**, con lo que se mantiene el Caballo propio en una envidiable posición.

- | | |
|------------------|------------|
| 12. A5C , | O-O |
| 13. O-O , | C3A |
| 14. T1R , | A4A |

Del análisis de la posición se desprenden las siguientes consecuencias: 1.ª Las negras han desarrollado todas sus piezas, mientras que las blancas están a falta de dos tiempos para desarrollar el **AD**. 2.ª Las negras dominan el centro y controlan la única columna abierta. 3.ª Las negras no tienen ningún punto débil en su posición, mientras que las blan-

cas tienen el delicado problema de su PD aislado.

Por tanto, la posición negra es superior, aunque ello no quiere decir que sea inmediatamente ganadora. Al contrario, el método que usa Reshewsky para, especulando con aquellas ventajas, conseguir la victoria, es una soberbia e inigualable lección de estrategia posicional.

15. **C1A**, **D3D**
16. **D3T1**, ...

Aprovechando la doble amenaza al PR negro para cambiar las Damas y dar así un poco de aire a su oprimida posición.

16. ... **D×D**
17. **T×D**, **CR4D!**
18. **C3C**, **A2D**
19. **T3C**, ...

Alekhine provoca complicaciones tácticas en el flanco de Dama, tratando de obtener algún contrajuego.

19. ..., **TR1D**

Amenazando ..., $A \times A$; $T \times A$, $C \times PT$, etc., que ahora no era posible directamente, ya que si 19. ..., $C \times PT$; 20. $A \times A$, $C \times A$; 21. $T \times P$, etc. Y si 19. ..., $A \times A$; 20. $T \times A$, y ahora el negro no puede capturar el PTD por la indefensión de su C4D.

20. **A2D**, ...

Complicando aún más la situación.

20. ... **C×PT**
21. **T1T**, **C5-3C**
22. **P×P**, **A×A**
23. **T3×A**, **P3R**
24. **P3C**, **T2D**
25. **C4R**, ...

Alekhine ha sacado el máximo

provecho de su plan, y por lo menos ahora tiene la iniciativa.

25. ... **T×T**
26. **A×T**, **C1A**
27. **C5R**, ...

Si 27. C5A, C3D!, forzando el cambio de Torres.

27. ... **A×C**
28. **P×A**, ...

Tras una magistral defensa, Alekhine ha conseguido anular la debilidad de su PD, pero Reshewsky contaba con ello y ahora encuentra la precisa continuación, que le deja un final favorable.

28. ... **C2A!**
29. **C6A+**, ...

Forzada para no perder la calidad después de 29. ..., T8D+.

29. ... **R2C**
30. **C×T**, **C×T**

Llegando al final previsto por Reshewsky. Ahora la acción combinada de los dos Caballos negros sobre el débil PCD enemigo, es la base del maravilloso plan táctico de que se sirve el negro para ganar este difícil final.

31. **A2D**, **C2R**
32. **R1A**, **C5D**
33. **P4CD**, ...

Si 33. C5A, P3C!; 34. C7D, $C \times P$.

33. ... **C4D!**
34. **C5A**, **P4CD!**
35. **C3D**, **P3A!**

Una fuerte jugada que elimina el importante bastión blanco de 5R.

36. **A1A**, **P×P**
37. **C×P**, ...

Tendiendo una ingeniosa celada.

37. ..., **C7A!**

Reshewsky no cae en la trampa y asegura en cambio una legítima ganancia de material. Alekhine confiaba en 37. ..., C×P; 38. A2C!, C5D-7A! (si 38. ..., C5C-7A; cualquier otra perdería pieza por el jaque a la descubierta 39. C3A!, P4R; 40. C×P, recuperando el Peón con muy buen juego); 39. C4A+!, R1A; 40. C6D, ganando el PCD y con él el deseado empate.

38. **A2C,** **C7×P**
39. **R2R,** ...

Si 39. C4A+, R1A; 40. C6D, C6D!; 41. A1T, P5C, etc.

39. ..., **R1C**
40. **P3CR,** **C2R**
41. **C3A,** **C2-4D**
42. **C5C,** **C2A**
43. **R3R,** **C3A**
44. **P4AR,** **P3TR**
45. **C3A,** **R2A**

Comienza la última fase de la partida: el avance del PCD hasta su coronación.

46. **R3D,** **C4D**
47. **A1A,** **C3A!**

¡Una admirable maniobra!

48. **A2C,** **C2D!**
49. **A3T,** **P4R!**
50. **R3R,** **R3R**
51. **A2C,** **R4D!**
52. **C4T,** **C3C!**
53. **A1A,** ...

Naturalmente, si 53. C×P?, C5A+, etc.

53. ..., **C5A+**
54. **R2A** **C5C!**
55. **R2R,** ...

Si 55. P×P, C6D+!

55. ..., **C7T!**

Reshewsky juega esta fase final con extraordinaria precisión.

Logra el avance de su PCD sin perder ningún tiempo, gracias a que sus jugadas preparatorias suponen una inmediata amenaza para el adversario, que tiene que resguardarse de ellas sin poder atender al peligroso Peón negro.

56. **A2D,** **P5C!**
57. **P×P,** **P6C!**

Con la amenaza P7C.

58. **R1D,** **C×P!**

Impidiendo el paso del Monarca blanco al flanco de Dama.

59. **C2C,** **R5R**
60. **P4TR,** **C6D**
61. **A5T,** **C7C+**
62. Abandonan.

Pues si 62. R2D, C5A, etc. Y si 62. R1R, o R2R, C5A, seguido de P7C.

Una grandiosa partida que figurará en todos los tratados de Finales.

Partida n.º 47

FLOHR - THOMAS

APERTURA INGLESA

1. **P4AD,** **P3R**
2. **C3AR,** **C3AR**
3. **C3AD,** **P4D**
4. **P3R,** **P4A**
5. **P×P,** **C×P**
6. **A2R,** **A2R**
7. **O-O,** **O-O**
8. **P3D,** **P3CD**
9. **A2D,** ...

El blanco adopta una estrategia

sólida y serena, lo que trae consigo que el negro se desarrolle cómodamente y sin dificultades.

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 9. | ... | C3AD |
| 10. | T1A, | A2C |
| 11. | P3TD, | C×C |
| 12. | A×C, | A3A |

El negro neutraliza metódicamente los posibles elementos agresores del enemigo.

- | | | |
|-----|-------------|------------|
| 13. | D2A, | D2R |
|-----|-------------|------------|

La apertura ha concluido y la igualdad es absoluta.

- | | | |
|-----|-------------|-----|
| 14. | A1R, | ... |
|-----|-------------|-----|

Flohr, que aspira a la victoria, evita los cambios innecesarios.

- | | | |
|-----|-------------|-------------|
| 14. | ... | TR1D |
| 15. | C2D, | TD1A |
| 16. | C4R, | A4R |

Ocupando una importante diagonal.

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 17. | P4A, | A1C |
| 18. | D1C, | D2D |
| 19. | A5TR, | C2R! |
| 20. | TD1D, | T1A |
| 21. | D1A, | C3C! |
| 22. | A3C, | P4A! |

Las negras evitan, cuidadosamente, dar motivos de ataque al enemigo; ahora, con la jugada del texto, impiden P5A! Por otra parte, resuelven inmediatamente la innegable debilidad de su PR.

- | | | |
|-----|-------------|-------------|
| 23. | C5C, | P4R! |
| 24. | P×P, | A×P |
| 25. | A×A, | C×A |
| 26. | C3A, | D2R |
| 27. | C×C, | D×C |
| 28. | A3A, | A3T |

Un momento interesante: Thomas, después de haber sorteado felizmente toda clase de escara-

muzas posicionales, aprecia con optimismo su posición y busca nuevos planes, apartándose de la línea seguida hasta ahora.

Menos activo, pero desde luego más prudente era 28. ..., A×A, con tablas poco menos que seguras, ya que el ataque blanco no tiene ninguna virulencia.

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 29. | TR1R, | TR1D |
| 30. | A2R, | ... |

No era posible 30. P4D?, P×P; 31. P×P, T×D; 32. P×D, T1×T, y después de los cambios el PR blanco es fácil presa para Thomas.

- | | | |
|-----|---------------|--------------|
| 30. | ... | T2A |
| 31. | A1A, | A2C |
| 32. | D3A, | D2R |
| 33. | D4A+ , | D2A |
| 34. | D×D+ , | R×D |
| 35. | T1A, | T2-2D |
| 36. | P4CD, | ... |

Con férrea tenacidad prosigue Flohr su lucha por la victoria; ahora se procura un importante Peón pasado.

- | | | |
|-----|-------------|------------|
| 36. | ... | P×P |
| 37. | P×P, | A3T |
| 38. | P4D, | A×A |
| 39. | T×A, | R3R |
| 40. | P3C, | ... |

Para impedir el ataque al P4D propio.

- | | | |
|-----|---------------|--------------|
| 40. | ... | P3C |
| 41. | R2A, | T2R |
| 42. | R2R, | T1-2D |
| 43. | R3D, | T2AD |
| 44. | P5C! , | ... |

Una importante jugada que frena cualquier intento de los Peones negros de este flanco.

- | | | |
|-----|-------------|-------------|
| 44. | ... | R3D |
| 45. | P3T, | P4TR |

Procurando impedir la creación

de un segundo Peón pasado blanco por 46. P4C!

46. **T×T!**, **T×T**
 47. **P4C!**, **PT×P**
 48. **P×P**, **R3R**

Si 48. ..., P×P; 49. T1CR.

49. **P×P+**, **P×P**
 50. **T1TR**, **R3A**
 51. **T6T+**, **R4C**
 52. **T6R**, **T8A**

Buscando contrajuego en la mayor movilidad de la Torre.

53. **T7R**, **T8CD**
 54. **R4A**, ...

Y no 54. T×P, T×P; y el negro también tiene un Peón pasado.

54. ..., **T8TD**
 55. **R5D**, **R3A**
 56. **T6R+**, **R2A**
 57. **T5R**, **R3A**
 58. **T6R+**, **R2A**

La partida aparentemente ha llegado a un punto muerto y parece que las blancas no pueden superar la acertada defensa de Thomas, pero la maravillosa ansia de victoria de Flohr, que es lo mejor de este soberbio y extraordinario final, encuentra un nuevo y brillantísimo camino.

59. **R5R!!**, ...

¡Una decisión heroica! Flohr quiere la victoria aún a riesgo de su propia derrota, y ahora no vacila en dejar dos peligrosos peones pasados y ligados al adversario con tal de crearse él otros dos con los que aspirar a la ansiada victoria.

59. ..., **T8CD**
 60. **T6A+!**, ...

Una importantísima jugada intermedia para evitar las tablas, que de otra manera surgirían automáticamente tras de 60. R×P, T×P+; 61. T5R, T×T+; 62. R×T, R2R; 63. P4R, P4T, etc.

60. ..., **R2R**
 61. **T×P+**, **T×P**
 62. **P5D!**, **P4T**

Buscando la salvación en un vigoroso contraataque.

63. **T4A**, **T4A**
 64. **T4TR**, **P4C**
 65. **T7T+**, **R1A**

65. ..., R1D?; 66. R6D!, ganando la Torre por la amenaza de mate, y si 65. ..., R1R; 66. R6R, ganando un precioso tiempo por la misma amenaza.

66. **P4R**, **P5T**

Si 66. ..., T3A; 67. T7T! P5T; 68. T7CD!, T4A; 69. R6D, T5A; 70. P5R, P5C; 71. P6R, P6C; 72. P7R+, R2A (si 72. ..., R1R; 73. T8C+); 73. R7D!, T5R; 74. P6D, T6R; 75. T4C, seguido de P6T y T×PC! ¡Un formidable remate final!

67. **T7T!**, **P5C**

El negro tiene que ceder forzosamente un Peón como mal menor. En efecto, si 67. ..., T1A; 68. P6D, T1C; 69. R5D, P5C; 70. T×P, P6C; 71. T1T, P7C; 72. T1CD, y los Peones blancos hacen el resto. Y si 68. ..., T8A; 69. T5T!, y el negro está bloqueado e inerte ante la continuación blanca P6D, P7D, R6A y T8T mate, que sólo puede evitar perdiendo todos sus Peones.

68. **T×P**, ...

Primer fruto del formidable espíritu combativo de Flohr.

68. ..., **T4C**
 69. **T8T+**, **R2R**
 70. **T7T+**, ...

Para ganar tiempos de reloj.

70. ..., **R1A**
 71. **T8T+**, **R2R**
 72. **T7T+**, **R1A**
 73. **R6R**, **P6C**
 74. **T7A+**, **R1C**

Si 74. ..., R1R; 75. P6D, P6C (si 75. ..., P7C; 76. P7D+, R1R; 77. T8A+, R2A; 78. P8D=D+, y ganan); 76. T7TD!, R1A; 77. T8T+, R2C; 78. T1T, P7C; 79. T1CD, R2C; R7D, y ganan.

75. **T1A**, **P7C**
 76. **T1CD**, **R1A**
 77. **P6D**, **T5C**
 78. **P5R**, **T2C**
 79. **R5D**, **T6C**
 80. **P6R**, **R1R**

Si 80. ..., T6D+; 81. R6A T6A+; 82. R7D, y ganan,

81. **T1TR!** ...

Una importantísima ganancia de tiempo por la amenaza de mate.

81. ..., **T6D+**
 82. **R5A**, **T6A+**
 83. **R4D**, **T6AR**
 84. **T8T+**, **T1A**
 85. **P7D+**!, Aban.

Pues sigue 85. ..., R2R; 86. T×T, P8C=D; 87. P8D=D+, R×P; 88. T6A, mate.

Una de las primerísimas partidas de entre las seleccionadas de este Torneo y uno de los más extraordinarios finales de Torres y Peones jamás jugados.

Partida n.º 48

CAPABLANCA - BOTVINNIK

PD, DEFENSA INDIA DE D

1. **C3AR**, **C3AR**; 2. **P4D**, **P3CD**; 3. **P3CR**, **A2C**; 4. **A2C**, **P4A**; 5. **O-O**, **P×P**; 6. **C×P**, **A×A**; 7. **R×A**, **P3C+**; 8. **P4AD**, **A2C**; 9. **C3AD**, **D1A**; 10. **P3C**, **D2C+**; 11. **P3A!**, **P4D**; 12. **P×P**, **C×P**; 13. **C×C**, **D×C**; 14. **A2C**, **O-O**; 15. **D3D**, **T1D**; 16. **TR1D**, **C2D**; 17. **TD1A**, **C4A**; 18. **D1C**, **D2C**; 19. **C2A**, **D3T**; 20. **R1A**, **A3T!**; 21. **C4C**, **D2C**; 22. **T×T+**, **T×T**; 23. **T1D**, **T2D**; 24. **C3D!**, **C×C**; 25. **T×C**, **A2C**; 26. **A×A**, **T×T**; 27. **D×T**, **R×A**; 28. **D8D**, **P4CD**; 29. **P4CD**, **P3TD**.

TABLAS

Partida n.º 49

TYLOR-LASKER

APERTURA DE LOS 4 CABALLOS

1. **P4R**, **P4R**
 2. **C3AR**, **C3AD**
 3. **C3AD**, **C3A**
 4. **A5C**, **A5C**
 5. **O-O**, **O-O**
 6. **P3D**, **P3D**
 7. **A5C**, **C2R!**
 8. **C4TR**, **P3A**
 9. **A4A**, **R1T**

Una vieja jugada, preferida de Lasker. que parece mejor que las demás habituales.

10. **P4AR**, **P×P**
 11. **A×C** ...

Una jugada débil que da la iniciativa al negro. La línea precisa es 11. **A×P4A**, **C3C**; 12. **C×C**, **PA×C**, con igualdad.

11. ..., **P×A**
 12. **T×P**, **C3C**

13. **C×C,** **PA×C**
 14. **A3C,** **D2R**
 15. **C2R,** **A4T**

Trasladando el Alfil a una diagonal más importante.

16. **P3A,** **A2A**
 17. **C3C,** **A2D**
 18. **T2A,** **R2C**
 19. **D2D,** **TD1R**

Es evidente que las negras están mejor; su pareja de Alfiles está magníficamente apostada y sus Peones dominan las casillas más vitales.

20. **TD1AR,** **A3R!**

Un magnifico golpe que hace forzado el avance del PD enemigo, lo que trae consigo un serio debilitamiento del PR blanco retrasado.

21. **D2A,** **A3C!**
 22. **P4D,** **A2D**

Habiendo conseguido el objetivo, este Alfil vuelve a su sitio para controlar el cuadro e5.

23. **R1T,** **P4TR**
 24. **T1R,** **D2A**
 25. **T2-2R,** **A×A**
 26. **P×A,** **D2D**
 27. **C1A,** **T2R**
 28. **D3D,** **T1-1R**
 29. **C2D,** **P4D!**

Lasker cambia bruscamente de plan. Ahora deja desembarazar al blanco de su débil PR, pero fuerza, en cambio, un final favorable para él.

30. **P×P,** **T×T**
 31. **T×T,** **T×T**
 32. **D×T,** **D×P**
 33. **D7R+**, **D2A!**
 34. **D4R,** ...

Si 34. D×D, R×D; 35. R1C,

R3R, y el final no ofrece muchas esperanzas al blanco.

34. ..., **D2D**
 35. **C3A,** **R2A**
 36. **P4A,** **D3R!**
 37. **D3D,** **A4A!**

Iniciando una serie de jugadas que encadenarán al blanco a la más triste pasividad hasta llegar a una posición de completo bloqueo.

38. **P3CR,** **D6R!**
 39. **D3A,** ...

Si 39. D×D, A×D; 40. R2C, A8A, ganando un Peón.

39. ..., **A3T**
 40. **P5A,** ...

Si 40. R2C, D7R+; 41. R1T (si 41. R1C, A6R+); 41. ..., D7AR, etc.

40. ..., **D7A!**

Amenazando simultáneamente el PD, el PC, el Caballo y la maniobra D8C+, seguido de A6R. ¡Cuatro amenazas en una sola jugada!

41. **D4A+**, **R2C**
 42. **D3D,** **A6R!**
 43. **D1D,** **P4TD!**
 44. **P4CD,** ...

También cualquier otra jugada pierde material.

44. ..., **P×P**
 45. **P3C,** **R3T!**
 46. Abandonan.

Pues se encuentran nuevamente en Zuzwang.

Una hermosa partida digna del Lasker de los mejores tiempos.

8.^a R O N D A

Partida n.º 50

BOTVINNIK - TYLOR

APERTURA RETI (catalán)

- | | | |
|----|--------------|-------------|
| 1. | C3AR, | P3R |
| 2. | P4A, | P4D |
| 3. | P3CR, | C3AR |
| 4. | A2C, | A2R |
| 5. | O-O, | O-O |
| 6. | P4D, | ... |

Con esta jugada la apertura, iniciada bajo el signo de una Reti, se convierte en una Catalana.

- | | | |
|----|---------------|-------------|
| 6. | ... | CD2D |
| 7. | C3A, | P3A |
| 8. | D3D! , | ... |

Una jugada nueva cuyo objetivo es la preparación del avance P4R sin perder de vista al PAD. Hasta ahora se jugaba 8. D2A y 8. P3R.

- | | | |
|-----|-------------|-------------|
| 8. | ... | P3CD |
| 9. | P3C, | A2C |
| 10. | P4R, | P×PR |
| 11. | C×P, | P4A |
| 12. | C3A, | P×P |
| 13. | D×P, | C1R? |

A esta jugada se deben principalmente las dificultades que ahora empezará a experimentar el negro. Sin que sea la definitiva solución del problema, era claramente preferible 13. ..., A4A; 14. D3D, P3TD; 15. P3TD, D2A; 16. P4CD, A3D, etc.

- | | | |
|-----|-------------|-------------|
| 14. | T1D, | A3AR |
| 15. | D3R, | ... |

Si 15. D×C, D×D; 16. T×D, A×C; 17. T1C, A3AD, etc.

- | | | |
|-----|-------------|------------|
| 15. | ... | D3R |
| 16. | T1C, | C4A |

Un intento nervioso para sacudirse de encima el bloqueo blanco, cada vez mayor. Botvinnik advierte en seguida el punto flaco de esta continuación y lo aprovecha inmediatamente.

- | | | |
|-----|--------------|------------|
| 17. | A3TD! | C3D |
|-----|--------------|------------|

El negro cede un Peón para aliviar su comprometida posición, sin que por ello lo consiga plenamente. Por otra parte, si 17. ..., T1A; 18. C4TD!, etc.

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 18. | A×C | P×A |
| 19. | D×PA, | A×CD |
| 20. | D×C, | D3A |
| 21. | C4T, | P4C |

Con la doble intención de buscar complicaciones tácticas y de procurarse un posible final de Alfiles de color diferente.

- | | | |
|-----|---------------|-------------|
| 22. | A×A, | TD1D |
| 23. | D6A, | P×C |
| 24. | D3A, | P×P |
| 25. | PT×P, | D2C |
| 26. | P5A! , | ... |

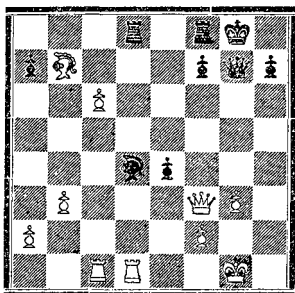
Explotando sin más tardanza la verdadera ventaja blanca.

- | | | |
|-----|-----|------------|
| 26. | ... | A5D |
|-----|-----|------------|

El negro concentra sus últimos esfuerzos en un fuerte ataque sobre el enroque blanco.

- | | | |
|-----|--------------|------------|
| 27. | TD1A, | P4R |
| 28. | P6A, | P5R |

Un Ingenioso recurso que, sin embargo, no será suficiente para salvar la partida.



29. **D×Rl**, ...

Botvinnik, que ha previsto la combinación negra, entra en ella a sabiendas, pues ha calculado que si bien Tylor recuperará el Peón perdido, quedarán en cambio con una posición perdida.

29. ..., **D×P+**
30. **D2C**, ...

La clave de la defensa; pierde un Peón, pero fuerza el cambio de Damas, con lo que el ataque negro se esfuma instantáneamente.

30. ..., **A×P**

Si 30. ..., **D×D+**; 31. **R×D**, **A3C**; 32. **T×Tl**, **T×T**; 33. **P7A** y ganan.

31. **R1A**, **T×T+**
32. **T×T**, **D×D+**
33. **R×D**, **A3C**

Se ha restablecido el equilibrio material como se había propuesto Tylor, ¡pero no el posicional como había previsto Botvinnik!

34. **T7D**, **T1D**
35. **P7A!**, **A×P**
36. **T×A**, **T7D+**

Abandonan las negras sin esperar la contestación del adversario. Una espléndida demostración de facultades del gran maestro ruso.

Partida n.º 51

THOMAS-CAPABLANCA

PD, APERTURA ESPAÑOLA

| | |
|------------------|-------------|
| 1. P4R , | P4R |
| 2. C3AR , | C3AD |
| 3. A5C , | P3TD |
| 4. A4T , | P3D |
| 5. A×C , | P×A |
| 6. P4D , | P3A |
| 7. A3R , | C2R |

Apartándose de la jugada clásica 7. ..., **P3C**, aunque la del texto también está reconocida como buena.

8. **C3A**, **C3C**
9. **D2D**, **A3R**

Un ensayo digno de estudio. La continuación usual es 9. ..., **A2R**.

10. **P3CD?**, ...

Esto da inmediata ventaja al negro. Una solución más recomendable es 10. **P4TR**, **P4TR**; 11. **P5D!**, **P×P**; 12. **C×PD**, **A2R**; 13. **D5T**, **TlAD**; 14. **D×PT**, **P3Al**; 15. **C×A**, **D×C**, y las blancas tienen un Peón más, aunque las negras tienen excelente contrajuego.

10. ..., **P4D!**
11. **O-O**, ...

Si 11. **P×PR**, **P×P**; 12. **P×P**, **P×P**, con total dominio del centro y con la amenaza **P5D**. Si 11. **P×PD**, **PA×P**, con idéntico efecto.

11. ..., **PD×P!**

Un golpe efectivo e inesperado.

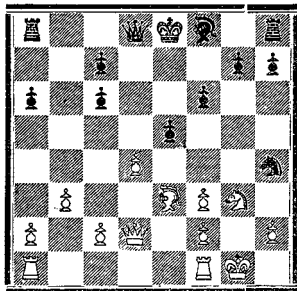
12. **CD×P, A4D!**

13. **C3C, ...**

Si 13. D3D, P4AR; 14. C2D, P5R, ganando una pieza.

13. ..., **A×C**

14. **P×A, C5T!**



15. **D3D, ...**

Pues el P3AR blanco estaba condenado sin remisión, ya que si 15. D2R, D4D; 16. C4R, P4AR; 17. P4AD (si 17. C3A, P×PA; 18. D×D, C×D+; 19. R2C, C×PD, etc.); 17. ..., D3R!; 18. C3C, P×P; 19. A×P, D×D; 20. C×D, C×PA+, ganando pieza.

15. ..., **C×P+**

16. **R1T, C×PD!**

Fiel a su propio estilo, Capablanca provoca la liquidación después de haber obtenido la ventaja.

17. **D4R, ...**

Con la intención de seguir a 17. ..., P4AD, con 18. TD1D, D1C; 19. A×C, PA×A; 20. T×P; etc., pero otra vez encuentra Capablanca el lado flaco de este proyecto blanco.

17. ..., **D4D!**

Devolviendo un Peón para quedar con un final superior.

18. **D×D, P×D**

19. **A×C, P×A**

20. **TD1D, A4A**

21. **C5A, R2A!**

22. **C×PD, TR1R!**

23. **P3AD, ...**

Si 23. C3C, T7R; 24. T2D, T1-1D, etc.

23. ..., **T4R**

24. **T3D, TD1R**

25. **P4TD, A×C**

26. **T×A, P4AD!**

Además del Peón de ventaja, Capablanca tiene ahora una indudable ventaja posicional.

27. **T2D, T1CD**

28. **T1CD, P4TD!**

29. **R2C, R3R**

30. **T2A, R3D**

31. **P3A, P4C**

32. **R3C, P4T!**

Presionando en ambos flancos simultáneamente.

33. **P4T, P×P+**

34. **R×P, T6R!**

35. **R3C, P5A!**

36. **P4C, P×P**

37. **P×P, T6C!**

38. Abandonan.

Pues si 38. T×T, P×P; 39. T2TR, T×P; 41. T×P, P7C, etc. Si 38. T1TR, T6×PC; 39. T2TD, T1TD; 40. T×P, T5×P, y ganan. Y finalmente si 38. T2-2A, T×T; 39. T×T, P6A!; 40. T1C, P7A; 41. T1AD, T×P; 42. T×P, T×P; 43. T2TR, P5T+!; 44. T×P, T×T; 45. R×T, R4R, y ganan fácilmente.

Una de las más típicas partidas del estilo lógico y simple del gran cubano.

Partida n.º 52

RESHEWSKY - FLOHR

GAMBITO ACEPTADO DE D

1. **P4D, P4D**; 2. **P4AD, P×P**;
 3. **C3AR, C3AR**; 4. **P3R, P4A**;
 5. **A×P, P3R**; 6. **O—O, C3A**;
 7. **D2R, P3TD**; 8. **T1D, P4CD**;
 9. **A3C, P5A**; 10. **A2A, CD5C**;
 11. **C3A, C×A**; 12. **D×C, A2C**;
 13. **P5D, D2A**; 14. **P4R, P4R**;
 15. **A5C, C2D**; 16. **A3R, A4A**;
 17. **A×A, D×A**; 18. **P3CD, O—O**;
 19. **P×P, D×PAD**; 20. **C2D, D2A**;
 21. **D2C, TR1AD**;
 22. **TDAD, C4A**; 23. **C3C**,
 Tablas.

Partida n.º 53

VIDMAR - ALEKHINE

PD, DEFENSA GRÜNFIELD

1. **P4D, C3AR**; 2. **P4AD, P3CR**;
 3. **C3AD, P4D**; 4. **P×P, C×P**;
 5. **P4R, C×C**; 6. **P×C, P4AD**;
 7. **A3R, A2C**; 8. **C3AR, C3AD**;
 9. **P3TR, O—O**; 10. **D2D, D4T**;
 11. **A4A, P×P**; 12. **P×P, D×D+**;
 13. **R×D, T1D**; 14. **A3D, A2D**;
 15. **TD1C, P3R**; 16. **A4A, A1R**;
 17. **R3D, TD1A**; 18. **TR1AD, C4T**;
 19. **A5CD, T×T**;
 20. **A×T, C3A**; 21. **A5C, P3A**;
 22. **A3R, P3CD**; 23. **R2R, C2R**.
 TABLAS

Partida n.º 54

EUWE - TARTAKOWER

PD, DEFENSA TCHIGORIN

1. **P4D, P4D**
 2. **P4AD, C3AD**

Tartakower, siempre inquieto, revive una vieja defensa, que tanto el análisis como la práctica

han puesto en desuso. Euwe, en una partida llena de lógica y sentido común, demuestra la inconsistencia del sistema defensivo elegido por el negro.

3. **C3AD, P4R**

Si 3. ..., **P×P**; 4. **C3A, C3A**; 5. **P4R, A5C**; 6. **A3R, A×C**; 7. **C×A, P4R**; 8. **P5D, C2R**; 9. **D4T+**, con ventaja del blanco, según análisis de Euwe.

4. **P×PD, C×P**
 5. **P3R, C4A**
 6. **P4R, C3D**
 7. **C3A, A5C**
 8. **D4T+**! ...

Manteniendo con esta desclavada la máxima libertad de acción.

8. ..., **A2D**

Si 8. ..., **D2D**; 9. **D×D+**, **A×D**; 10. **C×P+**, etc.

9. **D3C, P3AR**

Con esta jugada, casi forzada, se demuestra claramente la artificiosidad del dispositivo negro.

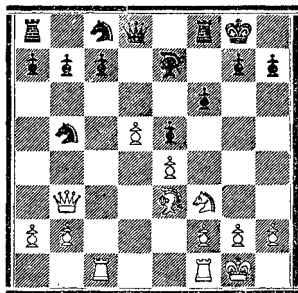
10. **A3R, C2R**
 11. **T1A, CR1A**

Si 11. ..., **C3C**; 12. **P4TR!**, **A2R**; 13. **P5T, C1C**; y las negras se encuentran otra vez en un callejón sin salida.

12. **A3D, A2R**
 13. **O—O, O—O**
 14. **C5CD!**, **A×C**
 15. **A×A, C×A**

En su afán de airear la posición con repetidos cambios, el negro permite que Euwe forje la bella combinación que culmina con la ganancia de la calidad en la jugada 23.^a. Sin embargo, la infe-

originalidad posicional del negro era ya tanta, que justo es reconocer no se ve otra continuación claramente más prometedora.



16. **P6D+**, ...

Sencilla, pero elegante.

16. ..., **T2A**

Única para no perder pieza.

17. **PxA**, **D2D**,
18. **TR1D**, **C1-3D**

Forzada, pues, si 18. ..., **DxP**;
19. **DxC**, etc. Si 18. ..., **D1R**;
19. **T8D**, etc. Y si 18. ..., **C4-3D**;
19. **DxPC!!**, **CxD** (si 19. ...,
C3C; 20. **AxC**, **CxD**; 21. **TxD**,
PTxA; 22. **T1xP**, **C4A**; 23.
T8D+, etc.); 20. **T1xD**, y ganan.

19. **P4TD!**, ...

La jugada clave de la combinación.

19. ..., **C5D**
20. **AxC**, **PxA**
21. **P5R!!**, ...

Ganando la calidad por la amenaza 22. **P6R**, y desdiciendo la prosaica continuación 21. **TxPD**, **DxPR**, etc.

21. ..., **PxP**
22. **CxP**, **DxPR**
23. **CxT**, **CxA**

Si 23. ..., **DxC**; 24. **DxD+**,
CxD; 25. **TxPA**, con un final
fácilmente ganado.

24. **DxP!**, **TD1D**

Pues si 24. ..., **D1D**; 25. **TxPA**,
D1AR; 26. **TxC!**, **DxT**; 27.
DxT+, etc.

25. **TxPA**, ...

La partida está ya totalmente
ganada; no obstante, el resto es
igualmente interesante por la
brillantez y la originalidad que Euwe
imprime a sus jugadas.

25. ..., **D3R**

Si 25. ..., **D7R**; 26. **T1-1AD**,
D7D; 27. **T8A!**, etc.

26. **T7R**, **D3A**
27. **D7D!**, **T1AR**
28. **T8R**, **C3D**
29. **TxT+**, **RxT**
30. **T3D**, **D4R**
31. **R1A**, ...

Si 31. **T3A**, **R1C**; 32. **D8D+**,
C1R.

31. ..., **P4TR**
32. **DxPT**, **C4A**
33. **D7D**, **P3C**

Ya no había solución alguna.

34. **T3CD!**, **D5A**
35. **P3CR!**, ...

Tanto para procurarse una vía
de escape para el Monarca como
para preparar la expulsión de la
Dama negra de la vital diagonal
h2-b8.

35. ..., **D8A+**

Buscando un hipotético jaque continuo. Por otra parte, si 35. ..., D4R; 36. P4AR, D2R (si 36. ..., D3D; 37. D×D simplemente); 37. T8C+, R2A (si 37. ..., R2C; 38. D×D, C×D; 39. T7C, R3A; 40. T×Cl, etc.); 38. D×D, y ganan.

| | | |
|-----|-------------|-------------|
| 36. | R2C, | C6R+ |
| 37. | R3T! | D8A+ |
| 38. | R4T! | C4A+ |
| 39. | R5C, | D8A+ |
| 40. | R6A, | Aban. |

Una de las más bellas partidas de este Torneo.

Partida n.º 55

WINTER - BOGOLJUBOW

PD, DEFENSA INDIA DE REY

| | | |
|----|--------------|-------------|
| 1. | P4D, | C3AR |
| 2. | P4AD, | P3CR |
| 3. | C3AD, | A2C |
| 4. | P4R, | P3D |
| 5. | P3CR, | C3A |

Un ensayo que no parece estar llamado a tener mucho éxito. Desde luego, es mejor la réplica usual 5. ..., O—O, que figura en todos los tratados. En cambio es digna de mención la sugerencia de Alekhine 5. ..., P4R; 6. P×P, P×P; 7. D×D+, R×D, y el negro sigue con 8. ..., P3A.

| | | |
|----|--------------|-------------|
| 6. | P5D! | C1C |
| 7. | A2C, | P4R |
| 8. | CR2R, | CD2D |
| 9. | P3TR, | ... |

Para poder jugar A3R sin tener el molesto C5C negro.

| | | |
|-----|-------------|-------------|
| 9. | ... | P3TR |
| 10. | A3R, | P4TD |

Intentando asegurarse el dominio del cuadro c5 para asentar

en él al Caballo sin que éste pueda ser desalojado con la contundente P4CD! Winter, que ha jugado la primera fase de la partida espléndidamente, impide inmediatamente el proyecto negro.

| | | |
|-----|--------------|------------|
| 11. | P3TD! | O—O |
| 12. | O—O, | C4A |
| 13. | P4CD! | P×P |
| 14. | P×P, | T×T |
| 15. | D×T, | C3T |
| 16. | D3T, | C4T |

Buscando contrajuego en el flanco de Rey.

| | | |
|-----|-------------|------------|
| 17. | P5C, | C1C |
| 18. | P4C? | ... |

Esto, que debilita innecesariamente el enroque blanco, anula inmediatamente toda la ventaja de Winter y la concede a su adversario. Una posible línea satisfactoria era 18. D1A!, R2T; 19. R2T, P4AR; 20. P4AR!, P×PA; 21. C×P, A×C; 22. D×A, D×C; 23. T×C, P4C; 24. T1A, D3A; 25. A4D, D2A; 26. P5R! y el blanco tiene muy buen juego. Es fácil comprobar que, a pesar de su complejidad, el blanco también quedaba muy bien situado en todas las subvariantes.

| | | |
|-----|--------------|------------|
| 18. | ... | C3A |
| 19. | P5A, | P×P |
| 20. | A×PA, | T1R |
| 21. | T1A, | ... |

El blanco, que por lo visto no se ha dado cuenta del cambio que ha experimentado la posición, se cree todavía en superioridad posicional y juega de cara a la ofensiva. Indudablemente era más prudente 21. P3A, A4T; 22. A3R!, etc.

| | | |
|-----|------------|-------------|
| 21. | ... | CD2D |
| 22. | A4C | ... |

Este es el error decisivo. Al quedar el Alfil apartado de la

lucha, faltará al Rey blanco su defensa más importante.

22. ..., **P4T!**

Iniciando el asalto final.

23. **P3A,** **A3T!**

Con el Alfil blanco en 3R no hubiera sido posible esta jugada.

24. **T1D,** **P×PC**

25. **PA×P,** **A6R+!**

26. **R2T.** ...

Si 26. R1T, C×PC; 27. P×C' D5T; 28. C3C, D×C; 29. D2T, C3A!, y ganan.

26. ..., **C×P!!**

Un brillantísimo sacrificio que decide la partida a favor del negro en todas sus variantes.

27. **P×C,** ...

También eran insuficientes 27. R3C, A7A+; 28. R×C, D5T, mate, y 27. R3T, C7A+; 28. R3C, D4C+; 29. R2T, D5T+; 30. R1C, C×T+, y mate a la otra.

27. ..., **D5T+**

28. **A3T.** **C3A!**

29. Abandonan.

Pues si 29. C1C, C×P+; 30. R1T, A×Cl, etc.

Partida n.º 56

ALEXANDER - FINE

APERTURA INGLESA

1. **P4AD,** **C3AR**

2. **C3AD,** **P3R**

3. **P4R,** **P4D**

4. **P5R,** **P5D**

5. **PR×C,** **P×C**

6. **PC×P,** ...

Si 6. P×PC, P×P+; 7. A×P, A×P; 8. D2A, C3A, con igualdad absoluta; análisis de Tartakower.

6. ..., **D×PA**

7. **P4D,** **P3CD**

8. **C3A,** **A2C**

9. **A2R,** **P3TR**

Si 9. ..., C2D; 10. O-O, A3D; 11. A5C, D4A; 12. D4T, P3AD; 13. P5A!, con ventaja, Flohr-Kasdhán, Folkestone, 1933.

10. **C5R,** **A3D**

Si 10. ..., A×PC; 11. A3A!, A×T; 12. A×A, P3AD; 13. C×P, C2D; 14. C5R, T1AD; 15. D4T, T2A; 16. C×C, T×C; 17. A6A, D2R; 18. D×PT, y después de los cambios las blancas tienen el final ganado.

11. **D4T+**, **R2R**

12. **A3A,** **A×A**

13. **C×A,** **T1D**

14. **O-O,** **R1A**

La posición es equilibrada, pues si bien las blancas dominan más terreno, tienen, en cambio, peor estructura de Peones.

15. **T1R,** **C2D**

16. **D6A,** **P4R!**

17. **D4R,** **R1C**

18. **A2C?**, ...

Esto da mejor juego al negro. También era malo 18. P×P, C×P; 19. C×C, D×C; 20. D×A, D×D; 21. T×D, T8D+, etc. Lo mejor parece ser 18. D4Cl, manteniendo la tensión central.

18. ..., **T1R**

19. **T2R,** **D3R!**

Provocando el advenimiento de un final ligeramente favorable a la causa negra. En cambio, era malo 19. ..., P×P; 20. D×T+!,

T×D; 21. T×T+, R2C; 22. P×P, seguido de T1-1R.

| | | |
|-----|-------------|------------|
| 20. | P×P? | C×P |
| 21. | C×C, | D×C |
| 22. | D×D, | T×D |
| 23. | T×T, | A×T |

Se ha llegado al final deseado por Fine, en la que la ventaja negra consiste sólo en los dos Peones blancos doblados. Es admirable la manera cómo Fine realiza esta mínima ventaja hasta transformarla en victoria.

24. **T1D,** ...

Si 24. T1R, T1D!; seguido de A3A.

| | | |
|-----|-------------|------------|
| 24. | ... | T1R |
| 25. | R1A, | ... |

Si 25. T7D, A3D!, encerrando la Torre blanca y amenazando T8R+ y T7R, indistintamente.

| | | |
|-----|-------------|--------------|
| 25. | ... | T3R |
| 26. | T1R, | R1A |
| 27. | P3C, | P4CR! |
| 28. | T4R, | R2R |
| 29. | R2R, | P4AR |
| 30. | T3R, | R3A |
| 31. | R3D, | T3D+ |
| 32. | R2A, | P5A! |

Una enérgica jugada que restringe considerablemente el campo de acción de la Torre blanca.

33. **T2R,** ...

Si 33. P×P, A×P; 34. T3T, T7D+; 35. R1C, R3C!, y las negras ganan un Peón.

| | | |
|-----|-------------|-------------|
| 33. | ... | P4TR |
| 34. | A1A, | T3A! |
| 35. | R3D, | P4C! |

Una inteligentísima jugada que hace las contestaciones blancas poco menos que forzadas.

36. **PC×P,** ...

Si 36. P×PC, T×P+; 37. R2D, T4A; 38. P4TD, T5A; 39. P5T, T5C, ganando un Peón.

36. ..., **P×PAR!**

Si 36. ..., P×P+; 37. R4R!, P×P; 38. R5D, T3D+; 39. R×P, y el blanco tendría mucha más defensa que con la réplica de la partida.

| | | |
|-----|-------------|--------------|
| 37. | T4R, | R4A |
| 38. | P3R, | T3D+ |
| 39. | R2A, | T×P |
| 40. | T×P, | T3CR! |

Una jugada digna de un final artístico. Fine resuelve repentinamente la lucha en el flanco contrario al que se desarrollaba la lucha.

| | | |
|-----|-------------|-------------|
| 41. | T4T, | T7C+ |
| 42. | A2D, | T×PT |
| 43. | T×P, | P5T |
| 44. | T8T, | ... |

Si 44. P4T, P6T; 45. P5T, T×A; 46. P×T, P7T; 47. etc., y si 44. T6T, A3A; 45. T5T+, R3C, y la Torre negra tampoco puede dominar la columna de TR.

| | | |
|-----|--------------|------------|
| 44. | ... | P6T |
| 45. | T8A+, | R3R |
| 46. | T8CD, | T8T |
| 47. | T8R+, | R3D |
| 48. | Abandonan. | |

Pues la Torre blanca no puede impedir que el PT negro se corone.

¡Un soberbio final de Final!

9.^a R O N D A

Partida n.º 57

BOGOLJUBOW - ALEXANDER

PD, DEFENSA INDIA DE D

- | | | |
|----|-------|------|
| 1. | P4D, | C3AR |
| 2. | C3AR, | P3R |
| 3. | P4A, | P3CD |
| 4. | P3CR, | A2C |
| 5. | A2C, | P4D |
| 6. | O-O, | CD2D |
| 7. | P×P, | C×P |
| 8. | P4R! | ... |

Más activa que la continuación de Rubinstein 8. T1R.

- | | | |
|-----|------|------|
| 8. | | CR3A |
| 9. | P5R, | C4D |
| 10. | C5C! | ... |

Emprendiendo, un vehemente ataque, cuyo verdadero objeto no es el flanco de Rey, sino la debilitación del flanco de Dama, por donde tendrá que enrocarse el Monarca negro.

- | | | |
|-----|------|-----|
| 10. | | A2R |
|-----|------|-----|

Sería peor 10., P3TR; 11. D5T!, obligando al negro a nuevas concesiones.

- | | | |
|-----|------|-----|
| 11. | D5T, | P3C |
|-----|------|-----|

Si 11., A×C; 12. A×A, D1A; 13. P4A!, a lo que seguiría P5A, colocando al negro en una situación muy difícil.

- | | | |
|-----|-------|-------|
| 12. | D6T, | A1AR |
| 13. | D3T, | D2R |
| 14. | C3AD, | O-O-O |

El blanco, indirectamente ha obligado al negro a efectuar este temerario enroque, sobre el que dirigirá ahora todos los tiros de sus baterías.

- | | | |
|-----|-------|-----|
| 15. | A2D, | R1C |
| 16. | C×C, | A×C |
| 17. | A×A, | P×A |
| 18. | TR1R! | ... |

Una fuerte jugada, amenaza P6R, que pone bruscamente al descubierto la falsa situación negra.

- | | | |
|-----|-------|-----|
| 18. | | T1A |
| 19. | TD1A, | A2C |
| 20. | P6R! | ... |

Un avance decisivo,

- | | | |
|-----|------|-----|
| 20. | | P×P |
| 21. | C×P, | D2A |

Si 21., D2A; 22. C×P!, T×C; 23. A4A, T1-1AD; 24. T×T, T×T; 25. T1AD!, etc.

- | | | |
|-----|------|------|
| 22. | C×P, | D2A |
| 23. | A4A, | P4CR |

Aunque muchos comentaristas no están de acuerdo con esta jugada, y nosotros entre ellos, es justo reconocer también que no se encuentra fácilmente ninguna línea buena. Si 23., R2C; 24. C5C!, T×T; 25. C6R jaque, R3T; 26. C×D, etc.

- | | | |
|-----|-------------|-------|
| 24. | C8D jaque!! | Aban. |
|-----|-------------|-------|

Partida n.º 58

TARTAKOWER - WINTER

APERTURA BIRD

(Gambito From).

- | | | |
|----|-------|-------|
| 1. | P4AR, | P4R |
| 2. | P×P, | P3D |
| 3. | P×P, | A×P |
| 4. | C3AR, | P4CR! |

Esta jugada de Lasker parece ser que todavía es la mejor. Antiguamente Bird recomendó la siguiente línea: 4. ... C3TR; 5. P4D, C5C; 6. A5CR (Schlechter prefería 6. D3D); 6. ... P3AR; 7. A4T, P4CR; 8. A2A, C×A; 9. R×C, P5C, y las negras tienen un fuerte ataque.

5. **P4D.** **P5C**
6. **C5C!**, ...

Una jugada audaz que ha substituido en la práctica a la clásica 6. C5R.

6. ..., **D2R**

Probablemente lo mejor. Si 6. ..., P4AR; 7. P4R, P3TR; 8. P5R, A2A; 9. C4TR, P×C; 10. D5T+, R1A; 11. A4A, con ventaja decisiva; partida Hromadka-Gilg, Po-debrady, 1936.

7. **D2D.** **P4AR**
8. **P3TR,** **C3AD**
9. **P×P,** **C5C**

Euwe sugirió la interesante continuación 9. ..., A2D; 10. P×P, O—O—O; y el negro tiene un ataque formidable.

10. **D3C,** **P5A!**

Renunciando al Peón en aras del ataque.

11. **A2D,** ...

Esto originará serias molestias al blanco. Era mejor la línea recomendada por Euwe 11. T×P, T×T; 12. D×C+, R2D; 13. D×T, D×D; 14. C×D, C×PA+; 15. R1D, C×T, etc., tras la cual el Caballo negro no tiene prácticamente ninguna salida.

11. ..., **C×PA+**

El negro deja escapar su gran oportunidad, consistente en la si-

guiente continuación descubierta y analizada por Panov: 11. ..., A×P!; 12. T×P, T×T; 13. D×C jaque, R2D; 14. D×TR! (si 14. D×TD, C×PA+; 15. R1D, T8T; 16. R×C, A5A; 17. P4R, A×P+; 18. C×A, D×C; 19. R3D, T×A, y las negras ganan el Caballo blanco, ya que si 20. C3AD, D3R+, seguido de T×T); 14. ..., D×D; 15. C×D, C×PA; 16. R1D, A4A; 17. C5C, C×T, y las negras quedan con calidad de ventaja.

12. **D×C,** **D×C**
13. **C3A!**, **C3A**

Si 13. ..., A×P; 14. C4R1, D3C; 15. C×A+, D×C; 16. D4R+, y las blancas capturan el PAR con muy buena posición. Y si 13. ..., D×P; 14. C4R1, A4AR; 15. C×A+, P×C; 16. D7A!, con múltiples amenazas.

14. **C4R!**, **C×C**
15. **D×C+**, **D2R**

Si 15. ..., A2R; 16. D×PA, etc. Y si 15. ..., R1D; 16. T×P, etc.

16. **D3A!** ...

Después de 16. D×D+, R×D; 17. T4T, R3A; 18. O—O—O, A3R, seguido de 19. ..., TD1CR, y el PCR blanco no tiene defensa.

16. ..., **A3R**

Un nuevo sacrificio de Peón, pero que esta vez no parece muy recomendable. Era más prudente 16. ..., P3AD, seguido de O—O—O y de un ataque sobre el débil P4CR enemigo.

17. **D×PC,** **O—O**

Ahora, en cambio, el Rey negro queda expuesto al fuego de todas las piezas blancas.

18. **D3A,** **D2C**
 19. **A3A!** **A×PC**
 20. **D5D+**, **R1T**
 21. **O-O-O,** **TD1R**

Evitando un eventual D×T seguido de P5D, que hasta ahora no ha sido jugado por la réplica ..., A4R,

22. **T3D,** **A4AR**
 23. **T3AR!!**, ...

Un brillante sacrificio posicional para eliminar al potente AD negro que defendía poderosamente a su Rey.

23. ..., **A5R**
 24. **D5TR,** **A×T**

Era más prudente renunciar al fácil botín jugando 25. ..., A3C.

25. **PR×A,** **T6R**

Confianto impedir así la ocupación de la importantísima diagonal b1-7h por el Alfil blanco, pero Tartakower, que ya contaba con esto, cubre su objetivo con una maniobra matemática y precisa.

26. **A4A!**, **TR1R**
 27. **A3C!**, **T1-2R**
 28. **D5AR,** ...

Cambiando de plan para remarcar brillantemente el final.

28. ..., **R4A?**

Creyendo entrar en una combinación de tablas (29. P×P, T×A!; 30. P×T, D×P+; 31. R1A, D5D jaque; 32. D×PA+, y tablas, pues los Alfines son de distinto color.

29. **T×P+!!**, ...

Un broche bellissimo, digno complemento de esta gran combinación.

29. ..., **D×T**
 30. **C8AR+**, Aban.

La mejor partida de Tartakower en el Torneo.

Partida n.º 59

ALEKHINE-EUWE

PR, DEFENSA FRANCESA

1. **P4R,** **P3R**
 2. **P4D,** **P4D**
 3. **P5R,** ...

La vieja jugada de Steinitz revivida por Nimzowitch.

3. ..., **P4AD**
 4. **C3AR,** **C3AD**
 5. **A3D,** **P×P**
 6. **O-O,** **P3A**
 7. **A5CD,** ...

No es bueno 7. A4AR, P4CR; 8. A3C, P5C, etc.

7. .., **A2D**
 8. **A×C,** **P×A**
 9. **D×P,** **P×P**
 10. **D×PR,** **C3A**
 11. **A4A,** **A4A**
 12. **C3A,** **O-O**
 13. **A3C,** **D2R**

La posición está sensiblemente equilibrada, ya que si el blanco tiene la iniciativa además del control de la casilla e5, el negro dispone de la pareja de Alfines y de una posición sólida y segura.

14. **P3TD,** **P4TD**

Para impedir el proyecto blanco P4CD y C4T, cambiando el Alfil negro.

15. **TR1R,** **T2T**
 16. **C4TD!**, ...

Insistiendo en dicho plan.

16. ..., **T2C?**

Una falsa idea que acarreará muchas dificultades al negro, y que es el principal responsable de la derrota final. Era mejor la simple jugada 16. ..., C5R con algún contrajuego.

17. **D3A!**, **A2T**

Si ahora 17. ..., C5R; 18. T×CI, P×T; 19. D×A, D×D; 20. C×D, T×T; 21. C×P5R, etc.

18. **D×PT**, **C5R**
19. **D6T**, **A1R**
20. **P4CD!** ...

Tanto para impedir el avance de los Peones negros como para controlar el cuadro e5 y defender el PCD propio.

20. ..., **P4C**

Lo único que justifica el plan iniciado en la jugada núm. 15.

21. **C5A**, ...

Ante la amenazadora idea del negro P5C, C×A y A×P+, Alekhine decide devolver el Peón ganado, conformándose con la segura ventaja de un Peón pasado.

21. ..., **A×C**
22. **P×A**, **C×PAD**
23. **D2R**, **D5R**
24. **D3R**, **A3C**

Era preferible jugar de inmediato 24. ..., P4A.

25. **C5R!** **P4A**
26. **C×A**, **P×C**

A pesar de los Peones negros en el centro, el final es ligeramente favorable al blanco.

27. **P3AR!**, ...

Obligando al cambio de la mejor pieza negra.

27. ..., **C×A**
28. **P×A**, **R2D**
29. **P4TD**, **T1TD**
30. **R2A**, **T7C**
31. **T2R**, **P5A**

Sin prever la contundente réplica del blanco.

32. **T1T!**, ...

Una poderosa jugada que levanta nuevas amenazas y que gana material indefectiblemente.

32. ..., **R1C**

Prácticamente forzada, ya que si 32. ..., R2C; 33. D5R+, D3A; 34. T7T+, etc. Y si 32. ..., D3A; 33. T7T+, R1C; 34. T7D!, T×PT; 35. D×P jaque, D×D; 36. T×D, T×P+; 37. R3R, T1T; 38. T×P+, R1A; 39. T×PD, y ganan.

33. **D5R**, **D2T+**
34. **R1A**, **T8C+**
35. **T1R**, **T×T+**
36. **R×T**, **D2CR**

Naturalmente, si 36. ..., D×P?; 37. T8T+, R2A; 38. T7T+!, y mate a la otra.

37. **D×P+**, **R1A**
38. **D×PD**, **D6A+**

Si 38. ..., T×P; 39. D8D+, R2A; 40. D7D+, y ganan.

39. **R2A**, **T1R**

Si 39. ..., D×P+; 40. R1C, T×P; 41. D8D+, R2C; 42. T7T!, y el negro no puede evitar el mate.

40. **P4C**, **D6R+**

Si 40. ..., D×PAD+; 41. R3C, D6A; 42. T7T!, D8R+; 43. R2T, T2R; 44. T×T, D×T; 45. D×PA,

con un final ganado similar al de la partida.

41. **R3C, D5A+**

Si 41. ... D4R+; 42. D×D, T×D; 43. T8T+, R2C; 44. T8AD, etc.

42. **R3T, T2R**
 43. **D5AD!, D3A**
 44. **P3CR, D1T+**
 45. **R2C, D6A**
 46. **T7T! D×PAD+**
 47. **R3T, D7R**
 48. **T×T, D×T**
 49. **D×PA! ...**

Naturalmente, si 49. D×D+?, R×D, y ganan las negras.

49. ..., **D8R**

Amenazando ..., D8T, mate!

50. **D5A+, R2A**
 51. **R2C, D8TD**

Si 51. ..., D7R+; 52. D2A, D5A; 53. P5T, D5T; 54. D2D, etc.

52. **D2AD, R3A**
 53. **D3C, R4R**
 54. **R2A, R3A**
 55. **D6C+, R2C**
 56. **D4C, D8T**

Amenazando D7T+ y D×PC.

57. **D1R, D7T+**
 58. **R3R, R2T**
 59. **P5T, D7T**
 60. **D2D, D8T**
 61. **R2R, R3T**
 62. **P4A!, ...**

Iniciando un nuevo plan de operaciones.

62. ..., **P×P**
 63. **P×P, D5T**
 64. **R2A, R2T**
 65. **P5C! ...**

Privando al Rey negro de su única vía de escape, obligándole así a sufrir los siguientes importantes jaques con los que el blanco gana varios preciosos tiempos.

65. ..., **D6T**
 66. **D7D+**, **R1T**
 67. **D8A+**, **R2T**
 68. **D7A+**!, ...

Con los tres Peones defendidos, podrá ahora el Rey blanco tomar parte activa en la lucha.

68. ..., **R1T**
 69. **R2R, D7T+**

Si 69. ..., D6TR, para no dejar pasar al Rey enemigo; 70. D8C+; R2T; 71. D7C+, R1T; 72. P6T, etc.

70. **R3R, D6C+**
 71. **R4D, D5C+**
 72. **R5D, D4C+**
 73. **R4D, D3T**

Bloqueando al temible PTD blanco.

74. **D6C, ...**

Comenzando una bonita y exacta maniobra, cuya finalidad es alejar a la Dama negra de las casillas más vitales.

74. ..., **D1A**
 75. **D6D!, D7A**
 76. **P6T, D7D+**
 77. **R5R, D6A+**
 78. **R6R, D1A+**
 79. **R7R! ...**

Colocándose otra vez fuera de jaque y amenazando la decisiva 80. D8D+.

79. ..., **R2T**
 80. **D7D!, ...**

Un elegante remate final. Se amenaza a 80. ..., D5A; 81. R8A+!, R1T; 82. D7C mate.

80. ..., **D6A**

Si 80. ..., D1TR; 81. D8R, D6A; 82. D7A+, R1T; 83. D6A+, etc.

81. **R6R+**!, Aban.

Pues si 81. ..., R1T; 82. D8R+, R2T; 83. D7A+, R1T; 84. D6A+, etc.

Un final de piezas mayores, extraordinariamente bien jugado por Alekhine.

La primera derrota de Euwe y la segunda victoria de Alekhine, que tan sólo había ganado una partida en la primera ronda. Con ésta, inició una brillantísima serie de resultados, pues, como veremos, alcanzó cinco puntos y medio en las seis partidas que le quedaban por jugar.

Partida n.º 60

FLOHR - VIDMAR

PD, DEFENSA ORTODOXA

- | | |
|-----------------|-------------|
| 1. P4AD, | P3R |
| 2. C3AD, | P4D |
| 3. P4D, | C3AR |
| 4. A5C, | A2R |
| 5. P3R, | O-O |
| 6. C3AR, | CD2D |
| 7. D2A, | P4A |

Modernamente se usa con mucha frecuencia la jugada de Pirc, recomendada por Stahlberg, 7. P3TR.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 8. P×PD, | C×P |
| 9. A×A, | D×A |
| 10. C×C, | P×C |
| 11. A3D, | P3CR |
| 12. P×P, | ... |

El plan estratégico del blanco en esta apertura consiste en conseguir el aislamiento del PD negro.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 12. ..., | C×P |
| 13. O-O, | A5C |
| 14. C4D, | TD1A |

Según Stahlberg la posición blanca es ventajosa; en cambio el «Modern Chess Opening» la considera equilibrada. Nosotros, más bien participamos de la opinión del primero, ya que la debilidad del PD negro es un hecho real e innegable.

- | | |
|------------------|-------------|
| 15. D2D, | P3TD |
| 16. A2A, | D4C |
| 17. P3A, | A2D |
| 18. TR1R, | TR1D |
| 19. TD1D, | D3A |
| 20. A3C, | ... |

Tanto para atacar al PD negro como para defender el PCD propio.

20. ..., **A5T!**

Una buena jugada de orden defensivo, puesto que sin tener que cambiar el potente Caballo propio, se elimina al principal agresor del PD débil.

- | | |
|------------------|------------|
| 21. A×A, | C×A |
| 22. T1AD, | C4A |
| 23. TR1D, | D3C |
| 24. C2R, | C2D |
| 25. D4D! | ... |

Asegurándose, con el forzado cambio de Damas, el advenimiento de un final ligeramente superior. En cambio, sólo daba tablas la continuación 25. D×P, D×PR+, etc.

- | | |
|------------------|------------|
| 25. ..., | D×D |
| 26. C×D, | C4R |
| 27. P3CD! | R1A |
| 28. R1A, | T×T |

Una combinación para ligar un Peón al necesitado Peón central. Sin embargo, el instinto posicional de Flohr sabrá aprovechar

la ventaja especial que le proporciona esta maniobra.

| | |
|-----------------|-------------|
| 29. T×T, | C3A |
| 30. C×C, | T1AD |
| 31. T5A! | ... |

Ganando un importantísimo tiempo.

| | |
|-----------------|------------|
| 31. | P×C |
| 32. R2R, | R2R |
| 33. R3D, | R3D |
| 34. T5T! | ... |

Sobre la indefensión del PTD negro montará ahora Flohr un maravilloso plan de operaciones.

| | |
|------------------|-------------|
| 34. | T1TD |
| 35. R4D, | P4AR |
| 36. P4CD, | T1CD |
| 37. P3TD, | T1TD |
| 38. P4R! | ... |

Cambiando bruscamente de plan. Flohr permite al negro cambiar su Peón débil, pero gana en cambio una enorme libertad de movimientos para sus dos piezas, limitando, además, notablemente la del adversario.

| | |
|-----------------|-------------|
| 38. ... | PA×P |
| 39. P×P, | P×P |
| 40. R×P, | T2T |
| 41. R4A, | P3TR |

Intentando inútilmente detener la invasión del Rey enemigo.

| | |
|------------------|------------|
| 42. P4TR! | R3R |
| 43. R4C, | T1T |
| 44. P5T, | P4C |

Es evidente que si 44., **P×P+**; 45. **R×P, T1C R**; 46. **P4CR!**, **T1TD**; 47. **R×P**, y las blancas ganan fácilmente.

45. **P3CR!**, ...

Un oportuno movimiento de espera.

| | |
|-------------------|------------|
| 45. | T2T |
| 46. R3A, | R3A |
| 47. R4R, | R3R |
| 48. T5R+ , | ... |

Flohr decide que es el momento preciso para el asalto.

| | |
|-----------------|------------|
| 48. | R3D |
| 49. T8R! | ... |

Poniendo en el aire múltiples amenazas.

| | |
|----------|------------|
| 49. | P4A |
|----------|------------|

También era insuficiente cualquier otra jugada, ya que el negro debe perder material para salir del zugswang. Si 49., **T2T**; 50. **T8TD**, y si 49., **R2D**; 50. **T8TR**, etc.

| | |
|-------------------|------------|
| 50. T8D+ , | R3A |
|-------------------|------------|

Si 50. . ., **R2D**; 51. **T8TR!**, con la amenaza **T7T+**. Si 50., **R2A**; 51. **T8TR!**, **P×P**; 52. **T7T+**, **R3C**; 53. **T×T, R×T**; 54. **P×P, R3C**; 55. **R5A, R4C**; 56. **R6C, P×P**; 57. **R×P, P4T**; 58. **R×P, P5T**; 59. **P6T**, y ganan por un tiempo de ventaja.

| | |
|-------------------|-------------|
| 51. T8A+ , | R3C |
| 52. T×P, | T2TR |
| 53. T5R, | R3A |
| 54. T6R+ , | R4C |
| 55. R5A! , | ... |

Esta penetración es inmediatamente decisiva.

| | |
|-----------------|--------------|
| 55. | T2A+ |
| 56. T6A, | Aban. |

Pues si 56., **T2D**; 57. **T×P, T6R**; 58. **P4C, T×PT**; 59. **R×P, R×P**; 60. **T×P!**, **T×T**; 61. **P6T**, y ganan.

Uno de los mejores finales que se han jugado en partidas magistrales.

Partida n.º 61

CAPABLANCA-RESHEWSKY

GAMBITO ACEPTADO DE D

- | | |
|-----------------|-------------|
| 1. P4D, | P4D |
| 2. C3AR, | C3AR |
| 3. P4A, | P×P |
| 4. D4T+, | CD2D |
| 5. D×PA, | P3R |
| 6. P3CR, | ... |

Transformando el gambito aceptado (variante Bogoljubow) en un sistema catalán.

- | | |
|----------------|-------------|
| 6. | P3TD |
| 7. A2C, | P4CD |
| 8. D6A, | ... |

En la partida Reshewsky-Fine, de este mismo Torneo, se jugó 8. D3D, sin que el resultado sea muy alentador para el blanco; en esta partida, Capablanca ensaya esta retirada, que tampoco es buena, puesto que el negro adquiere pronta preponderancia posicional. Lo mejor es 8. D2A, A2C; 9. P4TD, P5C; 10. O-O, P4A; 11. P×P, A×P; 12. CD2D, T1A; 13. D3D, y el blanco conserva la iniciativa. Partida Flohr-Fine, Kemerl, 1937.

- | | |
|------------------|---------------|
| 8. | T2T |
| 9. A4A, | A2C |
| 10. D1A, | P4A! |
| 11. P×P, | A×P |
| 12. O-O, | O-O |
| 13. CD2D, | D2R |
| 14. C3C, | A3C |
| 15. A3R!, | T1A |
| 16. D2D, | C5R! |
| 17. D3D, | C2D-4A |
| 18. C×C, | C×C |
| 19. D1D, | A1T |
| 20. T1A, | TD2A |
| 21. P3C, | C2D? |

Una jugada desgraciada que hace perder al negro su indiscutible ventaja posicional. Capa-

blanca aprovechará en seguida este error para inclinar a su favor el fiel de la iniciativa.

- | | |
|------------------|------------|
| 22. T×T, | T×T |
| 23. A×A, | C×A |
| 24. D×D!, | ... |

Ocupando fuertes posiciones centrales.

- | | |
|------------------|------------|
| 24. | C4D |
| 25. T1D!, | ... |

Con la amenaza P4R y D8D, jaque.

- | | |
|------------------|------------|
| 25. | P3A |
| 26. C1R!, | ... |

¡Esta es la difícil sencillez del estilo de Capablanca! Con la jugada del texto se aprovecha la indefensión del Alfil negro para efectuar un nuevo cambio.

- | | |
|-----------------|------------|
| 26. | A2C |
| 27. A×C, | P×A |

Era mejor 27., A×C.

- | | |
|------------------|-------------|
| 28. P3R, | D5R |
| 29. P4TR, | P4TD |
| 30. P3A, | D×D |
| 31. T×D, | T8A |
| 32. R2A, | T8T |
| 33. T2D, | P5T |
| 34. C3D!, | ... |

Privando la salida a la Torre negra.

- | | |
|------------------|-------------|
| 34. | T8CD |
| 35. T2C!, | ... |

Una finisima jugada que fuerza el cambio de Torres.

- | | |
|----------|-------------|
| 35. | T×T+ |
|----------|-------------|

Si 35., T8D; 36. R2R, T8CR; 37. P×P!, T7C+; 38. C2A!, T×P; 39. P×P, y ganan.

- | | |
|-----------------|-----|
| 36. C×T, | ... |
|-----------------|-----|

Con una matemática precisión, Capablanca ha logrado llegar a un final ligeramente favorable

por la mayor movilidad de sus piezas y por la debilidad de la cadena de Peones negros. Ahora asistiremos a la segunda fase, transformación de la ventaja, no menos interesante que la primera.

36. ..., **A3A**
37. **C3D**, **P4C**
38. **PT**×**P**, **PA**×**P**
39. **C4C**, **P**×**P**
40. **P**×**P**, **A2C**
41. **P4C**!, ...

Jugada para impedir 41. ..., **P4T**!, con lo que se limitan considerablemente los movimientos del Rey negro.

41. ..., **R2C**
42. **R2R**, **R3C**
43. **R3D**, **P4T**

Si 43. ..., **R3A**; 44. **R4D**, **R3R**; y si ahora 45. **R5A**, **P5D**; 46. **P4R**,

44. **P**×**P**+, **R**×**P**

El alejamiento del centro del tablero del Monarca negro permitirá a Capablanca ganar un Peón con una didáctica maniobra.

45. **R4D**, **P5T**

Ya no hay otro remedio que insistir en el contraataque, pues una retirada sería inútil y peor.

46. **C**×**P**, **R6C**

Parece como si Reshewsky hubiera encontrado una solución definitiva para sus males, pero Capablanca demuestra rápidamente lo contrario.

47. **P4A**!, **P5C**

Ya todo es inútil. Si 47. ..., **P**×**P**; 48. **C**×**P**, y el blanco gana. Si 47. ..., **A**×**C**; 48. **R**×**A**, **P**×**P** (si 48. ..., **P5C**; 49. **P5A**, **R7T**; 50. **P6A**, **P6C**; 51. **P7A**, **P7C**; 52. **P8A**=**D**, **P8C**=**D**; 53.

D6T+, **R3C**; 54. **D5C**+, **R2T**; 55. **D**×**D**+, y ganan); 49. **P**×**P**, **R**×**P**; 50. **R5A**, **R4R**; 51. **P4C**, **R3R**; 52. **R**×**P**, **R3D**; 53. **R6C**, y ganan.

48. **P5A**, **A1A**
49. **R5R**, **A2D**

Si 49. ..., **A**×**P**; 50. **D**×**A**, **R6A**; 51. **P5R**, **P6C**; 52. **C4A**, **P7C**; 53. **C**×**P**, **P**×**C**; 54. **P6R**, y ganan.

50. **P4R**, **A1R**
51. **R4D**, **R6A**
52. **P5R**, **P6C**
53. **C3R**, **R5A**

Si 53. ..., **P7C**; 54. **C**×**P**, **R**×**C**; 55. **P6R**!, y ganan.

54. **P6R**, **P7C**
55. **C**×**P**+, **P**×**P**
56. **R5D**, **R5C**

Si 56. ..., **R3A**; 57. **R6D**, **A4T**; (si 57. ..., **A3C**; 58. **C4A**, **A4A**; 59. **P7R**, **R2A**; 60. **C5D** seguido de **C7A**); 58. **C4A**, **A8D**; 59. **C5D**+, **R2C**; 60. **P7R**, **R2A**; 61. **C7A**, etc.

57. **C3R**+, **R5A**

Las negras abandonaron.

Un final probable podría ser 58. **C2A**, **R4A**; 59. **C4D**+, **R3A**; 60. **R6D**, y las negras están en zuzwang.

Como único comentario hacemos nuestro el de la revista «Ajedrez Español». «Una partida modelo de cómo se prepara un final favorable y cómo se gana».

Partida n.º 62

TYLOR - THOMAS

PD, DEFENSA HÚNGARA

1. **P4R**, **P4R**; 2. **C3AR**, **C3AD**; 3. **A4A**, **A2R**; 4. **P4D**, **P3D**; 5. **P3TR**!, **C3AR**; 6. **C3AD**, **P3TD**; 7. **A3R**, **P4CD**;

8. **A5D, C×A**; 9. **C×C, O—O**;
10. **O—O, A2C**; 11. **D3D, P×P**;
12. **A×P, C×A**; 13. **C×C, A3A**;
14. **P3A**?, **T1R**; 15. **P4TD, A×C**;
16. **P×A, P3AD**; 17. **C3R**,
P4AD; 18. **P5D, D2D**; 19. **P3A**,
P3A; 20. **P3CD, TR1C**; 21. **T2A**,
A1A; 22. **T2-TT, P×P**; 23. **T×P**,
T4C; 24. **C4A, TD1C**; 25. **T4-3T**,
D2A; 26. **D3R, A2C**; 27. **D4A**,
T1D; 28. **R2T, D2D**; 29. **P4CR**,
A1A.

T A B L A S

Partida n.º 63

LASKER-BOTVINNIK

PD, DEFENSA GRÜNFIELD

1. **P4D, C3AR**; 2. **P4AD**,
P3CR; 3. **C3AD, P4D**; 4. **C3AR**,
A2C; 5. **A5C, C5R**!; 6. **P×P**,

C×A; 7. **C×C, P3R**!; 8. **C3A**,
P×P; 9. **P3R, O—O**; 10. **A2R**,
P3AD; 11. **O—O, D2R**; 12.
P3TR, A3R; 13. **T1A, C2D**; 14.
C1R!, **C3C**; 15. **C3D, TD1D**; 16.
C5A!, **A1AD**; 17. **P4CD, C5A**!;
18. **C1C, P3CD**!; 19. **C3C, A3T**;
20. **T1R, TR1R**; 21. **C1-2D**,
P4CD; 22. **T1T, A1A**!; 23. **A1A**,
D3D; 24. **C5A, T2R**; 25. **C2-3C**,
TD1R; 26. **D1A, P4A**!; 27. **C3D**,
P4CR!; 28. **D3A, P5A**; 29. **P×P**,
P×P; 30. **T×T, T×T**; 31. **P4TD**!,
P3TD; 32. **P×P, P×P**; 33. **T8T**!,
T1R; 34. **D1A, T1AR**; 35. **D1D**,
A4A; 36. **T×T+**, **A×T**; 37.
D5T!, **D3C**; 38. **D×D+**, **P×D**;
39. **C×P, A×P**; 40. **A3D**!, **C7D**;
41. **C×C, A×C**; 42. **A×A**,
P×A; 43. **C6R**!, **A5C**; 44. **R1A**.

T A B L A S

Una partida conducida con gran
acierto por ambos contendientes.

10.ª R O N D A

Partida n.º 64

THOMAS-LASKER

PD, DEFENSA ORTODOXA

| | |
|-----------------|-------------|
| 1. P4D, | C3AR |
| 2. C3AR, | P3R |
| 3. P4AD, | P4D |
| 4. C3A, | A2R |
| 5. A5CR, | CD2D |
| 6. P3R, | O—O |
| 7. T1A, | P3A |
| 8. A3D, | P3TR |

Una vieja defensa, usada en
tiempos por Capablanca y Ale-
khine, que Lasker revive con gran
éxito en esta partida.

9. **A4A,** ...

La retirada usual 9. **A4T**, fué
usada en la partida Vidmar-

Lasker, 12.ª Ronda de este mismo
Torneo.

| | |
|-----------------|---------------|
| 9. ... | C4T |
| 10. A5R, | C×A |
| 11. P×C, | P3CR ! |

Justamente lo preciso. Si 11.
..., **P×P**; 12. **A×P, D×D+**; 13.
T×D, P3CR; 14. **P4CR, C2C**; 15.
C4R, con ventaja. Fine-Maroczy,
Zandvoort, 1936.

| | |
|------------------|-------------|
| 12. O—O, | A2D |
| 13. D2D, | P×P |
| 14. A×PA, | D2A |
| 15. C4R, | TD1D |
| 16. D3A, | A1A |

Con hábiles maniobras, Lasker
ha conseguido igualar la partida,

17. **P4CR**!?, ...

Una jugada cien por cien agresiva, pero también demasiado audaz. Era más prudente la continuación posicional TR1D.

17. ..., **P4AR**
18. **C6D**, ...

Si 18. P×P, PC×P; 19. C3C, C×C; 20. PT×C, P4TR1, y el negro sigue con P5T con fuerte ataque. Y si 18. P×P ap, C×P; 19. C×C, A×C; 20. D2A, D2C, especulando con la indefensión del C3AR blanco.

18. ..., **P×P**
19. **C4D**, **A×C**
20. **C×PR**, **A×C**
21. **A×A+**, **R2T**
22. **P×A**, **T×PD**
23. **A×PC**, **C3AR!**

Han terminado todas las escaramuzas tácticas provocadas por el blanco con su jugada núm. 17, que al ser resueltas con singular serenidad por Lasker, dejan al primer jugador en inferioridad de posición. Lasker toma ahora el mando de la lucha y hace valer su superioridad en el final que se avecina.

24. **A3A**, **C4D**
25. **A×C**, **T×A**
26. **P4A**, ...

Prácticamente forzada para evitar 26. ... , T4TR1! La inevitable debilidad que esta jugada crea en los Peones centrales propios, será ahora muy bien aprovechada por Lasker.

26. ..., **D2D**
27. **D1R**, **T1R**
28. **P4R**, ...

No puede evitarse la pérdida de un Peón. Si 28. T2AD, T6D; 29. T2R, D3R1, amenazando simultáneamente el PR y el PTD.

28. ..., **D5C+**

29. **R1T**, **T5D**
30. **P5R**, **T×PA**
31. **D3R**, **TR1AR**
32. **T×T**, **T×T**
33. **T1R**, ...

Thomas intenta hacer valer su Peón pasado como único recurso salvador. También eran inferiores tanto 33. D×PT, D6A+; 34. R1C, T5C mate, como 33. P6R, D6A+; 34. D×D, T×D; 35. T1R, T1AR; 36. T3R, T1R; 37. T3CD, T2R!, y siguiendo con R2C, R3A, el negro captura el PR enemigo.

33. ..., **D4A!**
34. **R2C**, ...

Si 34. P6R, D4D+!; 35. R1C, T5C+, y las blancas pierden la Dama. Y si 34. D×PT?, T8A+, etc.

34. ..., **T5C+**
35. **R1T**, **D3R**
36. **T1D**, ..

Para impedir ..., D4D+.

36. ..., **T4C!**

Eliminando definitivamente al peligroso PR enemigo.

37. **D×PT**, **D2A!**
38. **D3R**, **T×PR!**

Una magistral serie de jugadas.

39. **D×T**, **D6A+**
40. **R1C**, **D×T+**
41. **R2A**, **D2D**

La partida entra en su última fase, resuelta por Lasker, a pesar de su indiscutible dificultad, con la misma maestría de las anteriores.

42. **R1R**, **P4CR**
43. **D6A**, **D4D!**
44. **R2R**, ...

Si 44. D7R+, R3C; 45. D×PCD,

D8T+; 46. R2D, D×P+; 47. R3A, D6T+; 48. R2A, D3R, y los Peones negros del flanco de Rey ganan con facilidad.

44. D×PT
45. D7R+, R3C
46. D×PCD, D3R+
47. R3D, R4A

El Rey negro eludirá con facilidad los jaque de la Dama enemiga.

48. P4C, D4D+
49. R3A, P4T
50. D6C, R5R!
51. D7C, P5T
52. D7T+, R6A
53. D5T+, R7C!

¡Llegando al punto de destino!

54. D2R+, R6T
55. D2AR, D7C
56. Abandonan.

Pues tras la pérdida del PT, la defensa blanca se desmorona.

Una extraordinaria producción, que recuerda al Lasker de los mejores tiempos.

Partida n.º 65

RESHEWSKY - TYLOR

PD, DEFENSA LASKER

1. P4D, C3AR
2. P4AD, P3R
3. C3AR, P4D
4. C3AD, A2R
5. A5C, CD2D
6. P3R, P3A
7. D2A, ...

Este movimiento, excelente por demás cuando el negro ha efectuado la jugada 6. O-O; en vez de la del texto 6. P3A; es, en este caso, una inexac-

titud que da lugar a que el negro se adueñe de la iniciativa.

7. ..., C5R

Convirtiendo la defensa ortodoxa en una variante de la Defensa Lasker, caracterizada, con o sin P3TR, por esta desclavada.

8. A×A, D×A
9. C×C, P×C
10. D×P, D5C+
11. C2D, D×PC
12. D1C, ...

Es inferior 12. T1C, D×PT; 13. A3D, D6T; 14. R2R, C3A; 15. D4A, D2R; 16. C3A, P3TR, y el blanco no tiene compensación por el peón perdido; partida Znosko-Borowsky-Tartakower, Niza, 1930.

12. ..., D6A
13. D1A, D4T

En la partida Winter-Thomas de la 1.ª ronda, puede verse la variante 13. D×D+.

14. P5A, ...

Para dominar el cuadro d6, pero con el inconveniente de hacer débil la cadena de Peones.

14. ..., P4R!

La réplica más lógica.

15. A3D, P×P
16. P×P, O-O
17. O-O, C3A
18. C4A, D2R
19. C6D, C1R!

Eliminando al Caballo blanco, y con él a la única razón de ser del plan estratégico de Reshevsky.

20. D4A!?, ...

¡Una decisión temeraria, pero acertada! Después de 20. C×C,

T×C, el blanco queda completamente desbancado y sin ninguna posibilidad activa. En cambio, con la del texto, aun a costa de la propia seguridad, se crean nuevas complicaciones que obligan al negro a jugar con extremo cuidado.

20. ..., C×C
21. P×C. D1D
22. TD1C! ...

Impidiendo el desarrollo del Alfil enemigo.

22. ..., T1C
23. TR1R, A3R
24. T5R! D3A

Si 24. ..., C×P?; 25. A×P+!, R×A; 26. T5T+, etc.

25. D2D, TR1D
26. D5T, T×P
27. D×P, T1-D
28. T4C, ...

Evidentemente no era posible 28 T×P, T×P!, y las negras ganan pieza.

28. ..., P4CD
29. P4TD, P×P
30. T×P, D5A!

Una fuerte jugada, que inclina la balanza al lado de las negras.

31. P3CR, ...

La única posible.

La situación de las blancas es realmente muy delicada; a la debilidad permanente de su PD hay que añadir ahora la del Rey, que se encuentra en grave peligro. Tylor tenía, como veremos, el triunfo al alcance de la mano, pero erró el camino y acabó por perder.

31. ..., D8A+?

Una jugada desgraciada que hará cambiar el rumbo de la partida. Lo indicado era 31. ..., D7D!; 32. A4R, T×P; 33. A×PA?, D8A+, etc., continuación con la que, por lo menos, se ganaba el PD.

32. A1A, A6T
33. T1T!, ...

¡Tan sencilla como eficaz!

33. ..., P3CR
34. D7R!, ...

Una fina jugada que gana un importante tiempo por la amenaza D8R+.

34. ..., P3CR
35. T7T, ...

Reshewsky, aprovechando su oportunidad, ha hecho cambiar la situación en muy pocas jugadas.

35. ..., A3R

Si 35. ..., T×P; 36. D×PA+, R1T; 37. A×A!, ganando pieza. Y si 35. ..., A×A; 36. T8R+, etc.

36. T×A!!, ...

Un brillante sacrificio que deja al negro sin recursos defensivos.

36. ..., P×T
37. D7A+, R1T
38. D6A+, R1C
39. A4A!, ...

Una tranquila jugada contra la que no hay defensa alguna.

39. ..., D1AR
40. A×P+, Aban.

Pues si 40. ..., T×A; 41. D×T+, R1T; 42. D5R+!, R1C; 43. D7A!, ganando la Torre.

Una partida muy interesante, a pesar de sus altibajos, y con una hermosa combinación final.

Partida n.º 66

VIDMAR-CAPABLANCA

GAMBITO REHUSADO DE D

- | | |
|-----------------|-------------|
| 1. P4D, | C3AR |
| 2. P4AD, | P3R |
| 3. C3AR, | P4D |
| 4. A5C, | P3TR |

Una interesante desviación teórica empleada, de vez en cuando, por los maestros, que en este momento tienen también a su disposición la activa defensa vienesa.

- | | |
|----------------|------------|
| 5. A×C, | D×A |
| 6. C3A, | ... |

Lo más fuerte, según las últimas conclusiones teóricas, es 6. D3C!, P3A; 7. CD2D, C2D; 8. P4R, P×PR; 9. C×P, D5A; 10. A3D, P4R; 11. O—O, A2C; 12. TR1R, con buen juego. Partida Euwe-Fine, AVRO, 1938.

- | | |
|--------|------------|
| 6. ... | P3A |
|--------|------------|

Si 6. ..., A5C; 7. D3C!, P4A; 8. P×P, C3A; 9. P×P, P×P; 10. P3TD, con ventaja, según análisis de Alekhine.

- | | |
|-------------------|------------|
| 7. D3C, | C2D |
| 8. P3R, | A3D |
| 9. A2R, | D2R |
| 10. C2D, | O—O |
| 11. O—O—O, | ... |

Una jugada imprudente, que atrae el ataque contra el propio Rey.

- | | |
|-----------------|--------------|
| 11. ... | C3A |
| 12. A3A, | P4CD! |

Emprendiendo el ataque sin vacilaciones.

- | | |
|-----------------|-----|
| 13. P5A, | ... |
|-----------------|-----|

Bloqueando uno de los elementos agresores. Por otra parte, si 13. P×PC, P×P; 14. C×PC (si 14. D×PC, A2D!, con fuerte ataque), 14. ..., TD1C!, etc.

- | | |
|-----------------|------------|
| 13. ... | A2A |
| 14. P4R, | ... |

Esta jugada está contraindicada por varias razones. 1.ª, por dejar la casilla c5 al Caballo enemigo; 2.ª, porque debilita el PD; 3.ª, porque era preferible utilizar estos tiempos para organizar un ataque directo contra el Rey negro, único plan de operaciones que justificaría el arriesgado enroque blanco.

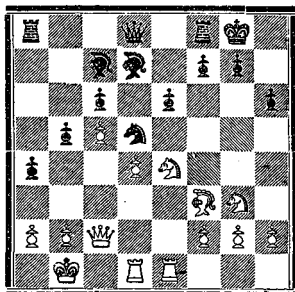
- | | |
|-------------------|------------|
| 14. ... | P×P |
| 15. C2D×P, | C4D |
| 16. TR1R, | ... |

Si 16. C×C, PR×C, y el AD negro tiene automáticamente solucionado el espinoso problema de su desarrollo.

- | | |
|-----------------|--------------|
| 16. ... | A2D |
| 17. R1C, | P4TD! |
| 18. D2A, | P5T |
| 19. C3C, | D1D |

Evitando 20. C5A!

- | | |
|--------------------|-----|
| 20. C3A-4R, | ... |
|--------------------|-----|



- | | |
|---------|-------------|
| 20. ... | P6T! |
|---------|-------------|

Atacando a la fortaleza real negra en los mismos cimientos.

21. **P3C**, ...

Este pierde la calidad, pero permitir la apertura de la columna TD, hubiera sido todavía peor.

21. ..., **A4T!**
22. **RtT**, ...

Si 22. T1T, P4AR, seguido de C6A+.

22. ..., **D5T!**

Mucho más agresiva que la prosaica 22. ..., A×T. Con este golpe se amenaza P4AR y D×P+.

23. **C5T**, ...

El blanco no podía salvar la calidad, pues si 23. T1T, P4AR; 24. C2D, D×PD+; 25. R1C, C6A+, etc.

23. ..., **A×T**
24. **T×A**, **D1D**
25. **P4CR**, ...

Ahora Capablanca, para ganar, se limita a defenderse del desesperado ataque blanco.

25. ..., **P3CR!**
26. **D2D!** **R2T!**

Si 26. ..., P×C; 27. D×P, P5T; 28. C5C, C3A; 29. A4R, T1R; 30. A7T+, R1T; 31. A4R+, y tablas.

27. **C4A**, **P4A**
28. **C6D**, **C×C**
29. **D×C**, **P×P!**
30. **D×PC**, **D4T!**
31. Abandonan.

Pues si 31. T3R, D7D; 32. T2R, D8A, mate. Y si 31. T1AD, D7D; 32. T1CD, D6A+, y mate a la otra.

Partida n.º 67

EUWE-FLOHR

PD, DEFENSA ORTODOXA

1. **P4D**, **P4D**; 2. **P4AD**, **P3R**;
3. **C3AD**, **C3AR**; 4. **A5C**, **A2R**;
5. **P3R**, **O—O**; 6. **C3A**, **CD2D**;
7. **T1A**, **P3A**; 8. **A3D**, **P×P**; 9.
A×PA, **C4D**; 10. **A×A**, **D×A**;
11. **C4R**, **CR3A**; 12. **C3C**, **P4R**;
13. **O—O**, **P×P**; 14. **C5A**, **D1D**;
15. **CR×P**, **C4R**; 16. **A3C**, **A×C**;
17. **C×A**, **P3CR!**; 18. **D4D**,
D×D; 19. **C×D**, Tablas.

Partida n.º 68

WINTER-ALEKHINE

PR, DEFENSA FRANCESA

1. **P4R**, **P3R**
2. **P4D**, **P4D**
3. **P×P**, **P×P**
4. **A3D**, **C3AD**

Más activa que la simétrica
4. ..., A3D.

5. **C2R**, **A3D**
6. **P3AD**, ...

Es preferible 6. CD3A, CR2R;
7. A3R, A3R; 8. D2D, D2D; 9.
O—O—O, y a pesar de la simetría las blancas tienen una ligera ventaja.

6. ..., **D5T!**

Una afortunada innovación de Alekhine, mucho más activa que la antigua 6. ..., CR2R.

7. **C2D**, **A5CR**
8. **D2A**, **O—O—O**
9. **C1A**, **P3CR**
10. **A3R**, **CR2R**

El negro ha resuelto todos los problemas de la apertura con va-

rios tiempos de adelanto sobre su adversario,

11. O-O-O, A4AR

Eliminando una de las piezas blancas más peligrosas.

- | | |
|------------|------|
| 12. C1-3C, | A×A |
| 13. D×A, | P3TR |
| 14. P4AR, | D5C |
| 15. P3TR, | D2D |
| 16. TR1A, | P4TR |
| 17. C1C, | P5T! |

La idea de Alekhine es establecer una destacada base de operaciones.

- | | |
|------------|------|
| 18. C3-2R, | C4A! |
| 19. C3A, | P3A |

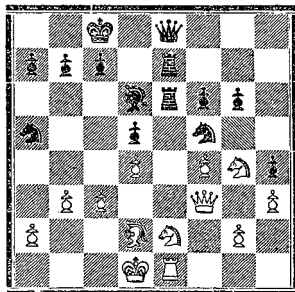
Para impedir 20. C5R.

- | | |
|-----------|--------|
| 20. C2T, | TD1R |
| 21. A2D, | T3R |
| 22. C4C, | TR1R |
| 23. TD1R, | T1-2R! |
| 24. R1D, | D1R! |

¡Una formidable batería!

- | | |
|-----------|-----|
| 25. D3A, | C4T |
| 26. P3CD, | ... |

Para impedir C5A, pero...



- | | |
|----------|-------|
| 26. ..., | C5A!! |
|----------|-------|

Una jugada sorprendente y espectacular que permite la invasión del terreno blanco.

27. A1A, ...

Si 27. P×C, D5T+; 28. R1A, A6T+; 29. R1C, T3C+; 30. R1T, A7C+; 31. A1C, A×P+; 32. R1A (si 32. R2A, D7C+; 33. y mate a la otra); 32. ..., D6T+; 33. R1D, C×P!!; y ahora es inevitable la mortal ..., D5T+; pues si 34. C×C, T8C+; 35. R2A, D7C, etc.

- | | |
|----------|--------|
| 27. ..., | C5-6R+ |
| 28. A×C, | C×A+ |
| 29. C×C, | T×C |
| 30. D2A, | D4C! |

Amenazando ganar pieza con 31. ..., D6D+.

31. C1A, T×PA

Fruto de una magistral estrategia es esta ganancia de Peón, que frente a un Alekhine viene a ser, teóricamente hablando, la ganancia de la partida.

- | | |
|----------|------|
| 32. T×T, | A×T |
| 33. D1T, | R2D! |

Evitando la molesta D6R+.

34. P5A, ...

El blanco intenta a toda costa obtener contrajuego. Por otra parte, es evidente que si 34. D×T, D×T+; con ventaja decisiva.

34. ..., T6R!

Una fuerte jugada que anula los proyectos blancos.

- | | |
|----------------|------|
| 35. D2A, | P4C |
| 36. T1R, | T5R |
| 37. T×T, | P×T |
| 38. R2D, | A3D |
| 39. R2A, | A5A! |
| 40. Abandonan, | |

Partida n.º 69

ALEXANDER - TARTAKOWER

PD, DEFENSA HOLANDESA

- | | |
|-----------------|-------------|
| 1. P4D, | P3R |
| 2. C3AR, | P4AR |
| 3. P3CR, | C3AR |
| 4. A2C, | A2R |
| 5. P4A, | O—O |
| 6. O—O, | P3TD |
| 7. C3A, | D1R |
| 8. P3C, | D4T |
| 9. A3TD! | ... |

La jugada precisa para mantener la supremacía blanca. Menos activa es 9. A2C, CD2D; 10. D2A, C5C; 11. P3TR, C3T; 12. P3R, P4CR; 13. C2R, P3A; 14. TR1D, C3A, con igualdad; Grünfeld-Bogoljubow, Zanzvort, 1936.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 9. | CD2D |
| 10. D2A, | C5C |

Un ataque extemporáneo y perjudicial, pues, aparte de que será parado sin dificultad por el blanco, cuesta unos preciosos tiempos que debieron ser usados para completar el desarrollo.

- | | |
|------------------|-------------|
| 11. TD1D! | P3TD |
| 12. TR1R, | T1C |
| 13. P4R! | ... |

Después de esta conquista del centro, el juego blanco está pleotórico de posibilidades.

- | | |
|------------------|-------------|
| 13. | P×P |
| 14. C×P, | P3CD |
| 15. P3T, | C3T |
| 16. A1AD, | D3C |

El juego negro carece de la más mínima elasticidad.

- 17.
- D2R,**
- ...

El blanco apunta un objetivo bien definido: el PR enemigo.

- | | |
|--------------------|--------------|
| 17. | A2C |
| 18. C4R-5C, | A×C5C |

Salvando el Peón amenazado, pero creando una irremediable debilidad en la segunda fila.

- | | |
|-----------------|------------|
| 19. C×A, | A×A |
| 20. R×A, | P4R |
| 21. P×P, | C×P |
| 22. P4A! | ... |

Una fuerte jugada, que pone súbitamente de manifiesto la debilidad de la posición negra.

22.
- C2D**

Esto pierde un Peón, pero de todas maneras la situación ya era muy grave para el negro. Por ejemplo: Si 22., C3A; 23. D3A, C2T; 24. T7R, con un dominio aplastante.

- | | |
|------------------|-------------|
| 23. D6R+ | D×D |
| 24. C×D, | TR1A |
| 25. C×PC! | ... |

Sencilla, pero elegante

25.
- C1A**

Si 25., R×C; 26. T7R+, etc.

- | | |
|------------------|--------------|
| 26. C6R, | P4C |
| 27. P×P, | P×P |
| 28. C×C, | R×C |
| 29. P4CR, | C2A |
| 30. P5A, | P4A |
| 31. A4A, | T3A |
| 32. T6R, | T1TD |
| 33. T2D, | T1-3T |
| 34. P5C! | ... |

La avalancha blanca en este flanco es irresistible.

- | | |
|------------------|------------|
| 34. | R2C |
| 35. P4TR, | P5A |
| 36. P5T! | P4D |

Después de 37. P6C también se perdía el Peón. Igualmente insuficiente era: 36. ..., P6A; 37. P6T+, R1A; 38. T2-2R, T1T; 39. P6C, P×P; 40. P×P, etc.

37. **T×T**, **T×T**
38. **T×P**, **T3TD**
39. **T×P**, ...

Hubiera sido una lamentable equivocación 39. P6A+, R1A; 40. P6C, P×P; 41. P×P, T×P!, etc.

39. ..., **T×P+**
40. **R3A**, **T6T**
41. **P6A+**, **R1A**
42. **T8C+**, Aban.

La mejor producción de los Maestros británicos en este Ceramen.

Partida n.º 70

FINE-BOGOLJUBOW

PD, DEFENSA HOLANDESA

1. **P4D**, **P4AR**
2. **P3CR**, **C3AR**
3. **A2C**, **P3R**
4. **C3AR**, **A2R**
5. **P4A**, **O-O**
6. **O-O**, **P3D**
7. **C3A**, **D1R**
8. **D2A**, ...

También aseguran un buen juego al blanco las otras posibles líneas 8. P3C, 8. T1R y 8. D3C.

8. ..., **C3A**

Esto permite la poderosa réplica blanca. Era preferible 8. ..., D4T; 9. P4R, P×P, con relativa igualdad.

9. **P5D**, ...

La única contestación que da ventaja al blanco.

9. ..., **C5CD**
10. **D3C**, **C3T**
11. **P×P**, **C4A**
12. **D2A**, **A×P**
13. **P3C**, **D4T**
14. **C4D**!, ...

Obstruyendo el desarrollo de la TD enemiga.

14. ..., **A1A**
15. **P4CD**, **C3T**

Las intervenciones de este Caballo han sido tan pocas como desafortunadas.

16. **T1C**, **R1T**
17. **C5D**!, ...

Adquiriendo una notoria ventaja especial, lo que induce probablemente al negro a ejecutar ciertos movimientos excesivamente violentos.

17. ..., **D2A**

Esto pierde un Peón, pero probablemente lo prefirió Bogoljubow a la pasiva continuación 17. ..., C×C; 18. P×C, A1D, con una total paralización del juego negro.

18. **P5C**, **C4A**

Si 18. ..., C×C; 19. P×CD!, C3C; 20. P×P, ganando pieza.

19. **C×PAD**, **T1CD**
20. **C5D**, **C3R?**

Un grave error tras el que la causa negra no tiene salvación.

21. **C×P**, **C×C**
22. **P×P**, **C4C**

Un error nunca viene solo. Ahora el negro pierde el tercer Peón, con lo que queda sellado el destino de la partida. Sin embargo, el resto no carece de interés.

23. **C×PD!**, **A×C**
 24. **A×C**, **A2D**
 25. **P4R**, **D4T**
 26. **A3R**, **T6A!**

Un ingeniosísimo y brillante recurso que no es suficiente, sin embargo, para salvar la partida.

27. **T3C!**, ..

Si 27. **A×T?**, **D×A** (amenazando **A6T**); 28. **D1D**, **D×PR**; 29. **D4D**, **D6A**, 30. **D1D**, **D5R**, y las blancas tienen que conformarse con el empate por repetición de jugadas, so pena de perder una pieza con 31. **P3A**, **D×A+**, etc.

27., **TD1AR**
 28. **A5A!**, ...

Imponiendo una prudente liquidación que deje al negro sin esperanzas.

28., **T×T**
 29. **A×A**, **T3A**

30. **P×T**, **T×A**
 31. **D7A!**, ...

Una nueva y contundente amenaza.

31., **T3TR**

La única posible.

32. **D8C+**, **A1R**
 33. **P4CR!**, ...

Una jugada de triple efecto: para la amenaza de mate, se ataca a la Dama negra, ganando un tiempo, e indirectamente torna delicadísima la posición del Alfil negro.

33., **D2A**
 34. **T1A**, **R1C**
 35. **T7A!**, **D1A**
 36. **T8A**, **R2A**

Las negras abandonan sin esperar la respuesta del adversario.

11.^a RONDA

Partida n.º 71

TARTAKOWER-FINE

APERTURA SEMI-COLLE

1. **C3AR**, **C3AR**; 2. **P4D**, **P4D**; 3. **A5C**, **P3R**; 4. **P3R**, **P4A**; 5. **CD2D**, **CD2D**; 6. **P3A**, **D3C**; 7. **D2A**, **A3D**; 8. **A3D**, **P3TR**; 9. **A4T**, **O—O**; 10. **O—O**, **D2A**; 11. **A3C**, **P3T**; 12. **TD1D**, **P4CD**; 13. **P×P?**, **A×A!**; 14. **PT×A**, **C×P**; 15. **C3C**, **C×A**; 16. **D×C**, **P4R**; 17. **C2T**, **T1D**; 18. **TR1R**, **A3R**; 19. **C2R**, **C5R**; 20. **T1AD**, **TD1A**; 21. **TR1D**, **D5A**; 22. **D1R**, **D2A**; 23. **D2R**, **C3D**; 24. **C2D**, **D3C**; 25. **P3T!**, **C5A**;

26. **C×C**, **PC×C**; 27. **T2D**, **A4A**; 28. **D5T!**, **D3CR**; 29. **D×D**, **A×D**; 30. **P4A!**, **P×P**; 31. **PC×P**, **T1C**; 32. **T1A-1D**, **A5R**; 33. **C4C**, **T3C**; 34. **C2A**, **TR1C**; 35. **C×A**, **P×C**; 36. **T8D+**, **T×T**; 37. **T×T+** Tablas.

Partida n.º 72

ALEKHINE - ALEXANDER

PD, DEFENSA INDIA DE **D**

1. **P4D**, **C3AR**
 2. **P4AD**, **P3R**
 3. **C3AR**, **P3CD**

4. **P3CR,** **A2C**
 5. **A2C,** **A5C+**

Es curioso el hecho de que la jugada clásica 5. ..., A2R, recomendada por muchos teóricos, no fué empleada ni una sola vez en este Torneo.

6. **CD2D,** ...

Indiscutiblemente inferior a la usual 6. A2D.

6. ..., **O-O**
 7. **O-O,** **A×C**

Un error de concepto que hace buena la 6.^a jugada blanca. Lo mejor es 7. ..., P4D; 8. P3TD, A2R; 9. P4CD, A4A; 10. PC×P, PC×P; 11. PA×P, A×P; 12. A2C, CD2D; 13. C5R, C×C; 14. A×C, C5C, con evidente superioridad. Partida Rubinstein-Alekhine, Semmering, 1926.

8. **D×A!**, ...

Reservándose el Alfil para la diagonal al h8.

8. **P3D**
 9. **P3CD** **CD2D**
 10. **A2C,** **T1C**

Una pérdida de tiempo.

11. **TD1D,** **C5R**
 12. **D3R,** **P4AR**
 13. **P5D!**, ...

Como hace atinadamente notar el analista Lionnais, esta incisiva jugada no hubiera podido efectuarse si el negro no hubiese perdido un tiempo en su jugada núm. 10.

13. ..., **P×P**
 14. **P×P,** **CD3A**
 15. **C4T!**, **D2D**

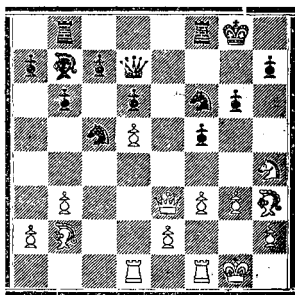
Si 15. ..., C×PD; 16. T×Cl,

A×T; 17. D4D, etc. Y si 15. ..., A×P; 16. A×C, etc.

16. **A3TR,** **P3CR**

Ahora las casillas negras del enroque se han debilitado tanto que éste ya no es un refugio seguro para el Rey. Por otra parte, si 16. ..., C×PD; 17. D×C, etc., y si 16. ..., A×P; 17. T×A, C×T; 18. D×C, y ganan.

17. **P3A,** **C4A**



18. **D5C!**, ...

Hay un axioma ajedrecístico que dice: «Es más fuerte la amenaza que la ejecución». Alekhine nos ofrece un excelente ejemplo con esta jugada; obliga al negro a descolocar sus piezas para atender a una serie de «pequeñas» amenazas.

18. ..., **D2C**
 19. **P4CD!**, ...

Para anular el control negro del cuadro e6.

19. ..., **C4-2D**
 20. **P4R!!**, ...

Un fino sacrificio de Peón que

hace desmoronar la posición negra.

20. ... , **C×PR**

Obligado, pues si 20. ... , P×P;
21. A×C2D, ganando pieza por la clavada de la Dama.

21. **D1A!**, ...

Una inesperada y brusca retirada que, a pesar de su apariencia inocente, es inmediatamente decisiva. En cambio, era insuficiente 21. A×T, C×A+, etc.

21. ... , **C5R-3A**
22. **A×PA!**, **R1T**

Si 22. ... , P×A; 23. C×P, D1T;
24. ... , C6T+ (Lionnais sólo consigna 24. D5C+, R2A; 25. TD1R, etc.); 24. ... , R2C; 25. D5C, mate.

23. **A6R**, **A3T**
24. **TR1R**, **C4R**
25. **P4A!**, **C6D**
26. **T×C!**, ...

¡La última filigrana!

26. ... , **A×T**
27. **P4C**, Aban.

Por esta bellísima partida recibió Alekhine el Premio concedido al mejor ataque contra el enroque.

Partida n.º 73

FLOHR-WINTER

APERTURA RETI

1. **C3AR**, **P4D**
2. **P3R**, **C3AR**
3. **P4A**, **P3A**
4. **C3AD**, **CD2D**

En el deseo de convertir la apertura en un Gambito de Dama, el

negro comete un error de inversión de jugadas, que es inmediatamente aprovechado por Flohr.

5. **P×P!**, ...

Aprovechando la oportunidad de transformar la apertura en una variante favorable de la Defensa Eslava. Efectivamente, en la variante del cambio de esta defensa el CD negro debe desarrollarse por 3AD, mientras que ahora lo ha hecho indebidamente por 2D.

5. ... , **P×P**
6. **P4D**, **P3R**
7. **A3D**, **A2R**
8. **O-O**, **O-O**
9. **A2D**, **P3TD**
10. **P4TD!**, ...

Paralizando el proyecto P4CD negro.

10. ... , **P3CD**

Ahora este obligado desarrollo es claramente artificioso.

11. **C5R**, **C×C**
12. **P×C**, **C2D**
13. **P4A**, **P4A**

Esta jugada tiene el inconveniente de dejar debilitado el PR y de abrir una buena vía al AD enemigo.

14. **P×P** ap, **C×P**
15. **C2R**, **A3D**
16. **A3A**, **D1R**
17. **A2A**, **A2C**
18. **D4D**, ...

Tanto para amenazar el cuadro g7 como para impedir P4R.

18. ... , **D2R**
19. **C3C**, **TD1A**
20. **D3D**, ...

Amenazando A×C y D×P+.

20. ... , **C5R**

- | | |
|------------------|-------------|
| 21. C×C, | P×C |
| 22. D2R, | A4D |
| 23. TR1D, | P4TD |
| 24. A1C, | A4A |

El negro se embarca en un plan que al final resultará falso.

- | | |
|-------------------|------------|
| 25. R1T! , | A6C |
| 26. T1AD, | D2D |

Era mejor reconocer el error, retirándose nuevamente con el Alfil a 4D.

27. **A×PR, A×PT?**

El error decisivo, pues ahora Flohr aprovechará magistralmente la desgraciada situación de este Alfil. Era preciso conformarse con la pérdida del Peón.

28. **D5T!**, ...

Un inesperado ataque al Monarca negro, que gana material indefectiblemente.

28. ..., **T4A**

El negro se ve obligado a ceder la calidad en evitación de mayores males. Efectivamente, si 28. ..., P3CR; 29. A×PCI, etc. Y si 28. ..., P3TR; 29. D6CI (amenazando T×A); 29. ..., A3A (si 29. ..., T2A; 30. T×A!, D×T; 31. D7T+, R1A; 32. D8T+, R2R; 33. D×T, ganando pieza); 30. D7T+, R2A; 31. D×PC+, R1R; 32. A6C+, R1D; 33. T1D!, A4D (si 33. ..., A3D; 34. D×D+, R×D; 35. A5R, etc.); 34. D×D+, R×D; 35. P4R, ganando pieza.

- | | |
|--------------------|--------------|
| 29. A×T, | P×A |
| 30. A4D! | A×A |
| 31. T×T+! , | D×T |
| 32. P×A, | P3CR |
| 33. D2R, | Aban. |

Una de las mejores virtudes ajedrecistas es saber abandonar a tiempo.

Una excelente partida Flohr.

Partida n.º 74

CAPABLANCA-EUWE

PC, DEFENSA ESLAVA

1. **P4D, P4D;** 2. **P4AD, P3AD;** 3. **C3AR, C3AR;** 4. **C3AD, P×P;** 5. **P4TD, A4A;** 6. **P3R, P3R;** 7. **A×PA, A5CD;** 8. **O-O, O-O;** 9. **C5R!?, P4A;** 10. **C2T, A4T;** 11. **P×P, D×D;** 12. **T×D, A7A;** 13. **T4D, A2A;** 14. **C3AR, C3AD;** 15. **T2D, A3C;** 16. **P4CD, P4TD!**; 17. **P5C, C4R;** 18. **C×C, A×C** 19. **A2C, C5R;** 20. **T2R, A×A;** 21. **T×A, C×PA.**

TABLAS

Partida n.º 75

TYLOR-VIDMAR

APERTURA DE LOS 4 CABALLOS

1. **P4R, P4R;** 2. **C3AR, C3AD;** 3. **C3A, C3A;** 4. **A6C, A5C;** 5. **O-O, O-O;** 6. **P3D, A×C;** 7. **P×A, P3D;** 8. **T1R, D2R;** 9. **D2R, C1D;** 10. **P4D!, P4AD;** 11. **A3D, R1T;** 12. **P3TR, C1C;** 13. **A2C, C3R;** 14. **P3C, P3A;** 15. **R2C, A2C;** 16. **P5D, C4C;** 17. **C×C, P×C;** 18. **A1A, T2A;** 19. **A3R, TD1AR;** 20. **T1TR, D1D;** 21. **P4AD, P3TR;** 22. **D2D, C3A;** 23. **TD1AR, C4T;** 24. **P3AR, T3A;** 25. **P4TR, P×PT;** 26. **T×PT, C5A+!**; 27. **A×C, P×A;** 28. **T×PA, P4CR;** 29. **T×T, D×T;** 30. **D1D, R1C;** 31. **P4AR, P×P;** 32. **T×P, D2C;** 33. **T×T+, R×T;** 34. **D3A+, R2R;** 35. **D4A, D7C;** 36. **A2R, A5;** 37. **A3D, D4R;** 38. **D4T+, TABLAS.**

Partida n.º 76

LASKER-RESHEWSKY

GAMBITO ACEPTADO DE D

- | | | |
|----|--------------|-------------|
| 1. | P4D, | P4D |
| 2. | P4AD, | P×P |
| 3. | C3AR, | C3AR |
| 4. | P3R, | P3R |
| 5. | A×PA, | P4A |
| 6. | C3AD, | ... |

Una antigua jugada preconizada por Bogoljubow que está casi sistemáticamente sustituida por la moderna y más elástica 6. O—O.

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 6. | ... | P3TD |
| 7. | O—O, | P4CD |
| 8. | A3D, | P×P |
| 9. | P×P, | A2C |
| 10. | A5C, | A2R |
| 11. | D2R, | O—O |
| 12. | TD1D, | CD2D |

Mejor que 12. ..., C3AD.

- | | | |
|-----|-------------|------------|
| 13. | C5R, | C4D |
| 14. | A1A. | ... |

El cambio de este Alfil no es lógico ahora, puesto que se necesita para apoyar el PD aislado.

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 14. | ... | C×C |
| 15. | P×C, | C3AR |
| 16. | P4TD, | C4D |
| 17. | C3A, | T1AD |

La ventaja negra empieza a manifestarse condenando el plan seguido por las blancas.

- | | | |
|-----|-------------|------------|
| 18. | A2C, | C5R |
| 19. | T1A, | ... |

Las jugadas 10 y 12 del blanco se descubren ahora como inexactitudes, puesto que han tenido que deshacerse con evidente pérdida de tiempo.

- | | | |
|-----|-----|-------------|
| 19. | ... | C4C! |
|-----|-----|-------------|

El PCD, que venía defendiéndose indirectamente, es entregado ahora en aras de un ataque directo sobre el enroque.

- | | | |
|-----|--------------|------------|
| 20. | P×P, | P×P |
| 21. | A×P?, | ... |

Un error gravísimo, en una posición ya de por sí muy delicada.

- | | | |
|-----|-------------|-------------|
| 21. | ... | C×C+ |
| 22. | P×C, | D4C+ |
| 23. | Abandonan. | |

Después de 24. R1T, D5C!, todo está consumado.

Partida n.º 77

BOTVINNIK - THOMAS

GAMBITO REHUSADO DE D

- | | | |
|----|--------------|-------------|
| 1. | P4AD, | P3R |
| 2. | C3AR, | C3AR |
| 3. | C3A, | P4D |
| 4. | P4D, | CD2D |
| 5. | P3R, | ... |

Un sólido sistema, empleado muchas veces por Rubinstein.

- | | | |
|----|-----|-------------|
| 5. | ... | P3TD |
|----|-----|-------------|

Thomas rehuye las continuaciones archiconocidas, creando, ya en la jugada 5.ª, interesantes complicaciones tácticas.

- | | | |
|----|-------------|-----|
| 6. | P5A, | ... |
|----|-------------|-----|

El blanco se limita a aceptar el reto.

- | | | |
|----|---------------|------------|
| 6. | ... | P3A |
| 7. | CD4T!, | ... |

El blanco define sus planes, apresurándose a especular con la casilla b6.

- | | | |
|----|-------------|-------------|
| 7. | ... | C5R |
| 8. | A3D, | P4R! |

Una fuerte agresión lateral, única razón de ser de la estrategia negra.

9. **C2D!**, ...

Eliminando prudentemente al potente Caballo negro. Eran inferiores tanto 9. P×P, C2×PA; 10. C×C, C×C, etc., como 9. C×P, C×C; 10. P×C, C×PAD; 11. C×C, A×C, etc. Y era completamente desfavorable 9. A×C, P×A; 10. C2D, P×P; 11. C×P, C×PA!; 12. C×C, A×C; 13. C×A, D4T+; 14. A2D, D×C, y las negras han ganado un Peón y tienen una espléndida posición.

9. ... **C×C**
10. **A×C**, **P5R**

El negro demuestra con esto sus pacíficas intenciones defensivas. Más agresiva, pero más arriesgada, era 10. ..., P×P.

11. **A2R**, **A2R**
12. **O-O**, **O-O**
13. **P3A!**, ...

Abriendo líneas.

13. ..., **P4A**

Esta es la mejor jugada del negro, ya que si 13. ..., P×P?; 14. A×P, C3A; 15. C3A!, y el avance blanco P4R! es muy difícil de evitar.

14. **P×P**, **PA×P**
15. **T×T+**, **D×T**
16. **A5TD!**, ...

Una notable maniobra táctica para trasladar sin pérdida de tiempo este Alfil al otro flanco. Esta jugada amenaza, además, el PCD negro y presiona sobre la casilla b6.

16. ... **C3A**
17. **A7A**, **A3R**
18. **D3C**, ...

Obligando al adversario a asfixiantes medidas defensivas o al sacrificio del PCD, en aras de un juego libre.

18. ..., **A5C**

El negro se decide por lo último, que es probablemente lo mejor, ya que si 18. ..., D1AD (18. ..., T2T, y 18. ..., A1A, son artificialidades todavía peores); 19. C6C, D×A; 20. C×T, etc.

19. **A×A**, **C×A**
20. **A4A!**, ...

Una complejísima e interesante variante, de resultados confusos, pero al parecer favorables al negro, se producía con 20. D×PC, D7A+; 21. R1T, T1AR; 22. P3TR (si 22. T1C, C×PR, amenazando ..., D×T!); 22. ..., C×PR; 23. T1CR, D7A! (también es muy fuerte 23. ..., A3A); 24. A5R, A3A; 25. A×A, T×A; 26. D×PT, T7A; 27. D8A+, R2A; 28. D7D+, R3C; 29. D6R+, R4T; 30. D5R+, P4C!; 31. D2T, y las blancas evitan el mate, pero no la pérdida del Caballo.

20. ..., **A4A**

Un sacrificio de Peón, prácticamente forzado.

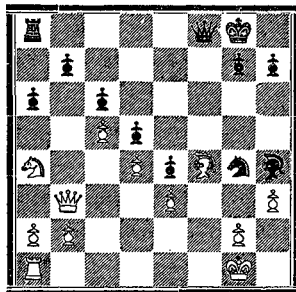
21. **P3TR!**, ...

Y no 21. D×PC?, T1AR; 22. D×PA, P4CR; 23. P3TR, P×A; 24. P×C, P×P; 25. D×PT, D7A+; 26. R2T, T3A!; 27. D8A+, R2C; 28. P5C, T5A, y las negras ganan.

21. ..., **A5T?**

Un falso sacrificio de pieza, disculpable, por otra parte, por el hecho cierto de que con cualquier otra jugada el negro pierde un Peón por lo menos y queda en una posición inferior. Por ejemplo, si

21. ..., C3A; 22. D×PC, T1AR; 23. D×PT, P3TR; 24. D2R, P4CR; 25. A2T, C2D; 26. T1AR, D×T+; 27. D×D, T×D+; 28. R×T, y las blancas tienen el final ganado. Y si 21. ..., P4CR; 22. A3C, C3T; 23. D×PC, T1AR; 24. D×PAD, C4A; 25. A6D, A×A; 26. D×A, C×PR; 27. P×PT, y las blancas quedan con dos Peones de ventaja.



22. **P×C, P4CR**
23. **P3CR!!**, ...

La jugada clave de la defensa. En cambio perdía 23. A2T, D7A+; 24. R1T, T1AR; 25. D1D, T3A!; 26. D1CR, D7AD!; 27. C3A, T3T, y las blancas no pueden parar la mortal 28. ..., A6C.

23. ..., **P×A**
24. **P×A, D3R**
25. **R2T**, ...

Si 25. P5C, D4C+; 26. R1A, P×P, abriendo peligrosas líneas de ataque. Si 25 P×P, D×PC+, ganando todos los Peones del flanco de Rey. Si 25. D×PC, D×PC+; 26. R1A, D6A+; 27. R1R, D×P+; 28. R1A, D6A+; 29. R1R, D6R+; 30. R1D, D×PD+ (y no 30. ..., D8C+; 31. R2A, D×T; 32. D×T+, etc.); 31. R1A, D6R+; 32. R2A, D6D+; 33. R1A,

D8A+, y tablas por jaque continuo.

25. ..., **T1AR**
26. **T1AR, P6A**
27. **D2A!**, ...

Botvinnik hace las jugadas precisas; de otra manera, y a pesar del Caballo de ventaja, se le podría escapar la victoria de las manos. Por ejemplo, si ahora 27. D×PC, P7A; 28. P5C, D5C, 29. D7AD!, D7R!; 30. R2C, D6A+; 31. R2T, D7R, y tablas por repetición de jugadas.

27. ..., **R1T**
28. **D2AR!**, ...

Si 28. R3T, P4TR; 29. T1CR, P7A; 30. T1AR, D×P+; 31. R2T, T6A+, y mate a la otra. Y si 28. R3C, T1CR; 29. P5C, P3TR, ganando igualmente el Peón blanco.

28. ..., **D×P**
29. **T1CR, D2D**

Tras una formidable y delicada defensa, Botvinnik ha neutralizado el peligroso ataque negro y ahora es él quien manda otra vez en el tablero.

30. **C3A, T3A**
31. **C1D, D2R**
32. **D3C, T3C**
33. **D8C+**, **R2C**
34. **T×T+**, **R×T**
35. **R3C, D2C**

Amenazando 36. ..., R4T+; 37. R2A, D7C+, y mate a la próxima.

36. **R2T, R4T**
37. **D3C, D5C**

Consecuencia del admirable esfuerzo ofensivo negro es la captura del PTR enemigo.

38. **D×D, R×A**
39. **C2A+**, **R×P**
40. **P4C, R4C**

| | | |
|-----|-------------|-------------|
| 41. | R3C, | R4A |
| 42. | C3T, | R3A |
| 43. | P4T, | R4A |
| 44. | C4A, | R3A |
| 45. | P5C, | PT×P |
| 46. | P×P, | R2R |

Si 46. ..., P×P; 47. C×P+, ganando fácilmente.

| | | |
|-----|-------------|------------|
| 47. | P6C, | R2D |
|-----|-------------|------------|

Y se ha producido un hermosísimo final, que es sin duda el más original del Torneo.

Una rara posición que, más que un final de partida jugada, parece mejor un final artístico, pues tiene de éste la belleza y la clásica rareza de construcción.

Además, es notabilísima la táctica, tanto de idea como de procedimiento, que emplea Botvinnik para resolverlo.

El plan blanco es el siguiente: la ventaja es mínima, una pieza por dos Peones, y, además, para hacerla valer es necesario que el Rey o el Caballo permanezcan a la defensiva para vigilar el peligroso Peón negro pasado. La acción agresiva se reduce, pues, a la de una sola pieza, que debe actuar precisamente sobre los dos puntos débiles negros, el PTR y el PCD. Para atacar al primero, lo mejor es provocar su avance para alejarlo de la protección de su Monarca. Para atacar al segundo, lo más indicado es instalar el Caballo en d6. El procedimiento de ejecución consiste en tener simultáneamente las dos amenazas en el aire, para obligar al negro a desproteger uno de los dos puntos atacados para poder defender mejor el otro. Thomas, como es lógico, prefiere defender el PCD, que es la base de su cadena de Peones.

| | | |
|-----|-------------|------------|
| 48. | C5T, | R1D |
|-----|-------------|------------|

Si 48. ..., R2R o 48. ..., R3R, entonces el Caballo efectúa su viaje via 7C y 5AR.

| | | |
|-----|--------------|------------|
| 49. | C6A, | P3T |
| 50. | C4A, | P4T |
| 51. | C2A!, | ... |

Si 51. C6A, P5T; 52. R×P, P7A, etc.

| | | |
|-----|-------------|------------|
| 51. | ..., | R2D |
| 52. | R4T, | R1D |
| 53. | R×P, | ... |

Ha terminado la primera fase de las operaciones con la captura de este Peón. El plan blanco consistirá ahora en fijar al Rey negro en 1TD, privándole de todo movimiento, lo que le obligará a jugar un paso el PAR, desligándolo de la cadena de Peones, y entonces éste podrá ser capturado, con lo que el negro se encontrará en una posición perdida.

| | | |
|-----|---------------|------------|
| 53. | ..., | R2R |
| 54. | R4C, | R3R |
| 55. | R3C | R2D |
| 56. | C3T, | R1D |
| 57. | C4A, | R2D |
| 58. | C5T, | R3R |
| 59. | C7C+ , | R2D |
| 60. | C5A!, | R1A |
| 61. | C6D+ , | R1C |
| 62. | C5A, | R1A |
| 63. | R4A!, | ... |

Cambiando los papeles: el Caballo pasa a defensor y el Rey a elemento de ataque.

| | | |
|-----|-------------|------------|
| 63. | ..., | R1C |
| 64. | R5R, | R1A |
| 65. | R6R, | R1C |

Si 65. ..., R1R; 66. C3C!, R1A; 67. R7R, R1C; 68. R7D, R1T; 69. R8A, P7A; 70. R7D!, etc.

| | | |
|-----|-------------|------------|
| 66. | R7D, | R1T |
| 67. | C3C, | C1C |

64. **C1A**, **R1T**
69. **R8A!**, Aban.

Pues ahora es forzada 69. ..., P7A, a la que seguiría el retroceso del Rey blanco hasta capturar el Peón negro avanzado, y luego sacrificar el Caballo por un Peón, para quedar con un final ganado. Una posible línea sería: 71. ..., R1A; 72. R5A, R2D; 73. R4A, R3R;

74. R3C, R4A; 75. R×P, R5C; 76. C3C!, R4C; 77. C×P!, P×C; 78. R3C, R4A; 79. R4T, R3C; 80. R4C, R3A; 81. R4A, capturando el Peón y ganando fácilmente.

Una magistral, perfecta y hermosa lección de cómo hay que jugar para ganar un final de este género. Además, una de las más bellas y apasionantes partidas de este magno Torneo.

12.^a R O N D A

Partida n.º 78

RESHEWSKY - BOTVINNIK

DEFENSA HOLANDESA

1. **P4D**, **P3R**; 2. **C3AR**, **P4AR**; 3. **P3CR**, **C3AR**; 4. **A2C**, **A2R**; 5. **P4A**, **O-O**; 6. **O-O**, **P4D**; 7. **C3A**, **P3A**; 8. **T1C**, **D1R**; 9. **P5A**, **D4T**; 10. **P4CD**, **C5R**; 11. **D2A**, **CD2D**; 12. **P5C**, **A3A**; 13. **A4A**, **D1R!**; 14. **A7A!**, **T2A**; 15. **A5T**, **P4R**; 16. **P3R**, **C×C**; 17. **A×C**, **P5R**; 18. **C2D**, **C1AR**; 19. **P3A**, **P×PC**; 20. **P×PR**, **P×PR**; 21. **P5D**, **A×A**; 22. **D×A**, **A2D**; 23. **C3C**, **TD1A**; 24. **P4CR**, **P3CR**; 25. **D4D**, **D2R**; 26. **TD1A**, **A1R**; 27. **T4AR**, **TD1D**; 28. **T1-1AR!**, **D2D**; 29. **P×PA**, **P×PA**; 30. **A3T!**, **D×PD**; 31. **T×PA**, **D×D**; 32. **C×D**, **T2C+**; 33. **R1T**, **A2D!**; 34. **T5T**, **A×A**; 35. **T×A**, **T2-4CR**; 36. **C5A!**, **T2D**; 37. **T4T**, **T2AD!**; 38. **C6T+**, **R2C**; 39. **C5A+**, **R1C**.

TABLAS

Partida n.º 79

VIDMAR - IASKER

DEFENSA ORTODOX A

1. **P4D**, **P4D**; 2. **P4AR**, **P3R**; 3. **C3AD**, **C3AR**; 4. **A5C**, **A2R**; 5. **P3R**, **CD2D**; 6. **C3A**, **O-O**;

7. **T1AD**, **P3AD**; 8. **A3D**, **PD×P**; 9. **A×P**, **P4CD**; 10. **A3D**, **P3TD**; 11. **P4TD**, **P×PT**; 12. **C×PT**, **D4T+**; 13. **C3A**, **P4AD**; 14. **T1T**, **D5C**; 15. **O-O**, **A2C**; 16. **D2R**, **P×PD**; 17. **PR×P**, **A×C**; 18. **D×A**, **D×PD**; 19. **A×PT**, **D3C**; 20. **A5CD**, **T×T**; 21. **T×T**, **C4R**; 22. **D2R**, **C3CR**; 23. **A3R**, **D1C**; 24. **P3CR**, **T1AD**; 25. **A7T**, **D2A**; 26. **T6T**, **D2C**; 27. **A4AD**, **C4R!**; 28. **D×C**, **T×A**; 29. **D8C+**, **D×D**; 30. **A×D**, **T1AD**; 31. **A3D**, **A×A**; 32. **T×A**, **T1CD**; 33. **T2D**, **R1A**.

TABLAS

Partida n.º 80

EUWE - TYLOR

DEFENSA ORTODOX A

| | |
|------------------|-------------|
| 1. P4D , | P4D |
| 2. P4AD , | P3R |
| 3. C3AD , | C3AR |
| 4. A5C , | A2R |
| 5. P3R , | O-O |
| 6. C3A , | P3CD |

Antigua continuación, hoy en desuso porque no plantea ningún problema al blanco.

| | |
|-----------------|------------|
| 7. P×P , | P×P |
| 8. A5C , | ... |

Para ejercer el debido control sobre las débiles casillas que el negro ha creado con el avance del PCD.

| | |
|------------------|-------------|
| 8. | P4A |
| 9. P×P, | P×P |
| 10. O—O, | A2C |
| 11. T1A, | D3C |
| 12. D2R, | P3TD |
| 13. A4TD, | T1D |
| 14. TR1D, | D3R |

El negro tiene ya dificultades para sostener su posición, y aún no ha podido completar su desarrollo.

15. **A3C,** **C5R**

Se hace preciso ceder un Peón ante la amenaza inmediata 16. P4R!

| | |
|------------------|-------------|
| 16. C×C, | D×C |
| 17. T×PA, | A×T |
| 18. A×T, | C2D |
| 19. A7A, | T1AD |
| 20. A3C, | P5D? |

Este contrajuego nervioso precipita el fin. Era preferible seguir metódicamente con 20. ..., C3AR.

| | |
|-----------------|------------|
| 21. D2D, | A3C |
| 22. P×P, | C3A |

La prudencia recomendaba 22. ..., P3TR para evitar la escaramuza que sigue.

| | |
|------------------|------------|
| 23. A×P+, | R1T |
| 24. A3C, | D3A |
| 25. A5R, | Rinden |

No existe ningún golpe inmediato, pero la posición negra, con tres Peones menos, no tiene esperanzas de salvación.

Partida n.º 81

WINTER - CAPABLANCA

DEFENSA INDIA DE DAMA

| | |
|-----------------|-------------|
| 1. P4D, | C3AR |
| 2. C3AR, | P3CD |
| 3. P3CR, | A2C |
| 4. A2C, | P4A |

Más activo que 4. ..., P3R; 5. P4A y el blanco continúa su control en el centro.

| | |
|----------------|-------------|
| 5. O—O, | P×P |
| 6. C×P, | A×A |
| 7. R×A, | P3CR |

Un buen criterio. El avance de los Peones centrales hubieran proporcionado al blanco puntos de ataque.

| | |
|------------------|-------------|
| 8. P3C, | A2C |
| 9. A2C, | O—O |
| 10. P4AD, | P4D! |

Sin permitir la hegemonía del blanco en el centro de la contienda.

| | |
|-----------------|-------------|
| 11. P×P, | C×P |
| 12. P4R, | C5C |
| 13. D2D, | CD3D |
| 14. T1D, | T1A |
| 15. C3T, | T2A! |

Para hacerse fuerte en la columna de Dama después de Hevar la Torre a 2D.

| | |
|-------------------|--------------|
| 16. C3-5C, | T2D |
| 17. D2R, | C4A |
| 18. P3TD, | C5-6D |

Aprovechando que el blanco no puede seguir con 19. C×C, C×T; 20. D×C y acusa de 20. ..., P4R, ganando.

| | |
|-----------------|-------------|
| 19. C6A, | D1T |
| 20. A×A, | D×G! |

Una escaramuza muy bonita. Si ahora 21. A×T, D×C; 22. A6T, C5A+; gana la Dama.

21. **C4D**, ...

La mejor continuación, pues gana la calidad. Pero la ofensiva negra compensa esta entrega de material.

21. ..., **D2C**
22. **A×T**, **T×C**
23. **A6T**, **T×P**

Esta es la posición imaginada por Capablanca al iniciar la combinación. El blanco queda reducido a un juego de difícil defensa.

24. **D3A**, **P3A!**

La clave. Se amenaza 25. ..., C4R y 26. ..., P4CR, encerrando el Alfil contrario. Las jugadas blancas son forzadas.

25. **R1C**, **C4R**
26. **D2C**, **P4CR**
27. **T8D+**, **R2A**
28. **P4A**, **C3R**
29. **T8CD**, ...

Recursos heroicos que el negro esquivo hábilmente.

29. ..., **D4D**
30. **T1AR**, **D5D+**
31. **R1T**, **C5C!**

Amenazando simultáneamente 32. ..., C×A y 32. ..., C6R, con ganancia.

32. **D3T!**, **C×A**

El blanco amenazaba 33. D5T++. Y en caso de 32. ..., C7A+, sigue 33. T×C, D×T; 34. D5T mate.

33. **D×C3T**, **C2C!**
34. **D×PT**, **T7R**
35. **P5A+**, **R4T**

36. **D7T+**, **R5C**
37. Rinden.

No se puede evitar el mate en dos, empezando por 37. ..., D5R+. Y en caso de seguir la serie de jaques, el final sería: 37. P3T+, R×PC; 38. T1CR+, D×T+!; 39. R×D, T8R, mate.

Partida n.º 82

ALEXANDER - FLOHR

DEFENSA SICILIANA

1. **P4R**, **P4AD**
2. **C3AR**, **C3AD**
3. **P4D**, **P×P**
4. **C×P**, **D2A**

Una idea poco afortunada ya que la Dama pierde tiempos para ocupar un lugar dudoso, y permite al blanco intensificar el control sobre 5 D.

5. **C5C**, **D1C**
6. **P4AD**, **C3A**
7. **C1-3A**, **P3R**
8. **A3R**, **P3TD**
9. **C4D**, **A5C**
10. **A3D**, **C4R**
11. **O-O**, **C4-5C**
12. **C3A**, **C×A**
13. **P×C**, **C5C**
14. **D2D**, **O-O**
15. **P3TR**, ...

La ofensiva negra se ha disuelto, y el resultado es que se encuentra con el ala de Dama embotellado. En cambio, el blanco posee un buen control y una excelente columna para la TR.

15. ..., **C4R**
16. **P3T**, **C×C+**
17. **T×C**, **A2R**
18. **C2R**, **D4R**
19. **C4D**, **P3CD**
20. **T2AR**, **A2C**
21. **C3A**, **D2A**

| | | |
|-----|--------------|-------------|
| 22. | D3A, | TD1A |
| 23. | T1AD, | P4CD |
| 24. | TR2A, | D3C |
| 25. | D2D, | P5C |
| 26. | P×P, | A×PC |
| 27. | D2R, | A4A |

El negro, con un juego enérgico, ha logrado mejorar su posición y sigue presionando en el centro.

| | | |
|-----|--------------|-------------|
| 28. | T1R, | TD1R |
| 29. | R1T, | P4A |
| 30. | P5R, | A3A |
| 31. | D2A, | D2A |
| 32. | D3C, | T1C |
| 33. | TD2R, | T3C |
| 34. | A1C! | ... |

Mientras el negro trata de atacar el flanco de Dama, para oponerse a la mayoría de Peones contrarios en este sector, el blanco prepara la ofensiva sobre el enroque.

| | | |
|-----|-------------|-------------|
| 34. | ... | TR1C |
| 35. | P4R, | P×P |
| 36. | A×P, | A×A |
| 37. | T×A, | T×P |
| 38. | T4C! | ... |

Ha quedado eliminada la pareja de Alfiles del negro y subsiste la ofensiva sobre el ala del Rey. Las negras cuentan, no obstante, con el peligroso PTD pasado.

| | | |
|-----|---------------|-------------|
| 38. | ... | A1A |
| 39. | T1-4R, | D4A |
| 40. | T4D, | D2R |
| 41. | T4T, | T8C+ |
| 42. | R2T, | T8AR |
| 43. | D4C, | D1R |
| 44. | D4R, | D3C |
| 45. | D×D, | P×D |
| 46. | T×P | ... |

La situación ha cambiado. Igualmente el material, las piezas blancas tienen mayor actividad para el final.

| | | |
|-----|-------------|------------|
| 46. | ... | T1T |
| 47. | C5C, | P4T |

| | | |
|-----|-------------|-------------|
| 48. | D×P, | P5T |
| 49. | C5C, | P6T |
| 50. | P6R, | P7T? |

Esto da lugar a una bella escaramuza del blanco. Había que defenderse con 50. . . , A4A.

| | | |
|-----|--------------|--------------|
| 51. | C7A!, | A3D+ |
| 52. | T×A! | T×C |
| 53. | P×T+ | R×P |
| 54. | T1D, | P8T=D |
| 55. | T×D, | T×T |
| 56. | T4C, | ... |

La victoria es ahora cuestión de paciencia.

| | | |
|-----|-------------|-------------|
| 56. | ... | T8AD |
| 57. | R3C, | R3A |
| 58. | R3A, | T8R |
| 59. | T4R, | T8AD |
| 60. | R3R, | T7A |
| 61. | T4C, | T8A |
| 62. | R2D, | Rinden. |

Una magnífica partida del maestro inglés.

Partida n.º 83

FINE-ALEKHINE

DEFENSA ORTODOXA

1. **P4D, C3AR;** 2. **P4AD, P3R;** 3. **C3AD, P4D;** 4. **C3A, A2R;** 5. **A5C, P3TR;** 6. **A×C;** 7. **P4R, P×PR;** 8. **C×P, C3AD;** 9. **C×A+, D×C;** 10. **D2D, 0-0;** 11. **D3R, T1D;** 12. **0-0-0, C2R;** 13. **A3D, C4AR;** 14. **D5R, D×D;** 15. **P×D, A2D;** 16. **A4R, P3AD;** 17. **T3D, A1R;** 18. **TR1D, T×T;** 19. **T×T, R1A;** 20. **R2A, P4TR;** 21. **A×C, PR×A;** 22. **C5CR, R2R;** 23. **P3CD, P4AD;** 24. **P4TR, A3AD;** 25. **P3A, P5AR;** 26. **R3A, T1R;** 27. **T6D, R1A;** 28. **P6R, P3AR;** 29. **C3TR, R2R;** 30. **T2D, R×P;** 31. **C×PA+, R2A;** 32. **C×PT, T1TR;** 33. **C4A,**

T×PT; 34. C5D, T4T; 35. C4AR, T4R; 36. P4TD, P4CR; 37. C3D, T6R; 38. T2TD, P5C; 39. R2D, T2R; 40. PA×P, A×P; 41. C×PAD, A6A; 42. R3A, A×P; 43. T2AR, P4AR; 44. P5T, R3A; 45. P4C, R4C; 46. C3D, R5T; 47. T4A, R6C; 48. T4D, A6A; 49. T8D, A7A; 50. T3C+, R6A; 51. T8AR, R6R; 52. C1R, R5R; 53. C2C, A4T; 54. T8D, R6A; 55. C4T+, R5C; 56. T4D+, R4C; 57. C2C, A6A; 58. C4A, A5R; 59. C5D, T4R; 60. T1D, A6A; 61. T1C+, A5C; 62. R4D, T5R+; 63. R3D, T3R; 64. C3R, T3D+; 65. R3A, T1D.

T A B L A S

Partida n.º 88

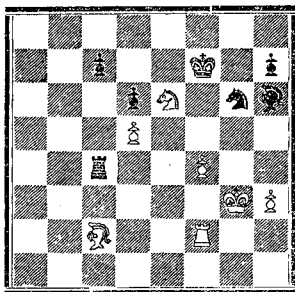
BOGOLJUBOW-

TARTAKOWER

DEFENSA HOLANDESA

1. P4D, P4AR; 2. P4R, P3D;
3. P×P, A×P; 4. C3AR, C3AR;
5. A3D, D2D; 6. P4A, P3CR;
7. C3A, A2C; 8. 0-0, 0-0;
9. T1R, A5CR; 10. P3TR, A×C;
11. D×A, C3A; 12. P5D, C4R;
13. D1D, TD1R; 14. A2R, P3R;

15. P4A, C2A; 16. D3C, P4R;
17. D×PC, P×P; 18. A×PA,
T1CD; 19. D×PT, T×PC; 20.
D3T, T7-1C; 21. T1AR, T1TD;
22. D2C, D2R; 23. TD1R, C4R;
24. D2D, TR1T; 25. C5CD, C2A;
26. R2T, D2D; 27. P4TD, T2R;
28. A3D, T×T; 29. T×T, C4T;
30. P3CR, C×A; 31. P×C, A3T;
32. T4R, D1D; 33. C4D, D3A;
34. C6R, T1C; 35. D2CR, T7C;
36. A2R, T7T; 37. D4C, D4A;
38. D×D, P×D; 39. T3R, C4R;
40. T3C+, C3C; 41. T2CR,
T×PT; 42. A3D, R2A; 43.
A×PA, C5T; 44. A2A, T×PA;
45. T2AR, C3C; 46. R3C, TA-
BLAS.



13.ª R O N D A

Partida n.º 85

ALEKHINE-BOGOLJUBOW

DEFENSA ESLAVA

1. P4D, P4D
2. C3AR, C3AR
3. P4A, P3A
4. C3A, P×P
5. P4TD, P3R

Otro procedimiento es 5. ..., A4A, para no dejar confinada esta pieza.

6. P4R, A5D
7. P5R, C5R
8. D2A, D4D
9. A2R, P4AD

Al parecer, las negras han logrado defender el Peón del gam-

bito, y ahora inician el contraataque. Pero todo es ficticio, porque el blanco dispone de resortes para mantener la iniciativa y reconquistar el material.

10. **O—O,** **C×C**

No es mejor 10. ..., A×C; 11. P×A, P×P; 12. P×P, y el Caballo negro de 5R tendría una situación inestable por la amenaza 13. A×P, D3A; 14. A5CD.

11. **P×C,** **P×P**
12. **C×P,** **A4A**

En caso de 12. ..., D×PR, seguiría 13. P×A, D×C; 14. A2C, y las blancas recuperarían los Peones entregados con espléndido desarrollo.

13. **C3A,** **C2D**
14. **T1D,** **D3A**
15. **A×P!** **O—O**

Después de 15. ..., A×PA+; 16. D×A, D×A; 17. A3T, el Rey negro quedaría en el centro expuesto a los ataques blancos.

16. **C5C,** ...

Y las blancas han recuperado el Peón con posición de ataque.

16. ..., **P3CR**
17. **A5C,** **D2A**
18. **C4R,** **A2R**

El negro se defiende de la forma más sólida. Después de 18. ..., C×PR; 19. A6TR, las blancas ganarían al menos la calidad.

19. **P4AR,** **C4A**
20. **C6A+,** **A×C**

Si 20. ..., R2C; 21. C8R+, etc.

21. **P×A,** **A2D**
22. **A3R,** ...

Las blancas pudieron dar mayor rapidez a su ataque con 22. D2AR y P5AR, o mantener las amenazas latentes con 22. A3T. La jugada del texto pierde un Peón.

22. ..., **A×A**
23. **P×A,** **C2D**
24. **P3C,** ..

O 24. A4D, D×PAR, dejando pasado el PR negro.

24. ..., **C×P**
25. **A4D,** **C2D**
26. **D2AR,** ...

Es evidente que si 26. T×PT?, T×T; 27. A×T, P3CD, ganando el Alfil.

26. ..., **P3C**
27. **T1R,** **D5A**
28. **TD1C,** **TD1A**
29. **D3R,** **TR1R**
30. **D3A,** **P3A**
31. **T4C,** **D2A**

Esto hace ganar un tiempo muy importante al blanco para el doblamiento de las Torres en la columna de Rey. Más exacta es 31. ..., D4D.

32. **T2C,** **T2R**

Ahora no es posible 32. ..., P4R, porque el blanco reconquistaría el Peón con el jaque intermedio 33. D5D+.

33. **T2-2R,** **R2A**
34. **P4C,** ...

Alekhine vuelve por sus fueros con nuevos ímpetus.

34. ..., **TD1R**
35. **P5C,** **P×P**
36. **P5A!!,** ...

La jugada sorpresa, base de esta excelente producción, **E**

Peón no puede ser capturado sin pérdida inmediata. Si 36. ..., PC×P, 37. D5T+, R1A; 38. D6T+, R1C; 39. D×PC+, R1A; 40. D6T+, R1C; 41. T2CR+, y mate seguido. Y si 36. ..., PR×P; 37. D5D+, R1A; 38. A7C+!, y ganan.

36. ..., **D5AR**

Prácticamente forzada. La pieza debe perderse, pues si 36. ..., C4AD, entonces 37. P×PR+, R1C; 38. D6A y ganan. Y si 36. ..., C3AR; 37. P×PC+, seguido de 38. D×C+, etc.

37. **P×PR+**, **T×P**
38. **D5D!**, **C3A**

No hay alternativa ante las amenazas 39. T1AR, 39. T×T, y 39. D×C+.

39. **A×C**, **D5C+**

Si 39. ..., D×A; 40. T1AR. Y si 39. ..., R×A; 40. T×T+, etc.

40. **T2C**, **D4A**
41. **A5R**, **R1C**
42. **T2AR**, **D5C+**
43. **R1T**, **P4TR**

El negro está prácticamente en zugswang.

44. **T1CR**, **D5T**
45. **T6A**, **R2T**
46. **T×T**, **T×T**
47. **D7D+**!

No 47. D×T?, D5R+; 48 T2C, D8R+, y el juego es tablas.

Las negras abandonaron, porque no se puede evitar el mate en dos jugadas.

¡Grandioso final!



Partida n.º 86

FLOHR-FINE

APERTURA INGLESA

1. **P4AD**, **C3AR**; 2. **C3AD**, **P4R**; 3. **C3A**, **C3AD**; 4. **P3R**, **A5C**; 5. **D2A**, **O-O**; 6. **A2R**, **T1R**; 7. **O-O**, **P3D**; 8. **C1R**, **A3R**; 9. **P3TD**, **A×C**; 10. **D×A**, **P4AD**; 11. **P3C**, **D2D**; 12. **P3D**, **P4D**; 13. **D2A**, **TD1D**; 14. **A2CD**, **A5C**; 15. **PA×P**, **D×PD**; 16. **C3AR**, **A×C**; 17. **P×A**, **C2D**; 18. **TD1D**, **C1AR**; 19. **D4AD**.

TABLAS

Partida n.º 87

CAPABLANCA-ALEXANDER

APERTURA INGLESA

1. **P4AD**, **P4R**
2. **C3AD**, **C3AD**
3. **P3CR**, **P3CR**
4. **A2C**, **A2C**
5. **P3D**, **CR2R**
6. **C5D**, ...

Esta pronta ocupación de la casilla 5D con el Caballo, tiene por objeto presionar sobre 6AR, obligando a debilitar al negro su ala de Rey.

6. ..., **O-O**
7. **P4TR**, **C5D**
8. **A5C**, **P3A**
9. **A2D**, **P3A**
10. **C×C+**, **D×C**
11. **P3R**, **C3R**
12. **C2R**, **P4AR**
13. **D2A**, **P3C**

Las negras encuentran ya dificultades para efectuar el avance P4D, que liberaría el juego.

14. **P4AR**, **A2C**
15. **P×P**, **A×P**

16. **0-0-0**, **P4D**
 17. **P4D**, **A2C**
 18. **P×P**, **P×P**

Y el Peón de Dama aislado es una debilidad permanente en el centro negro.

19. **R1C**, **TD1A**
 20. **C3A**, **D2D**
 21. **T1AD**, **C2A**
 22. **D3C**, **R1T**
 23. **P5T**, ...

La ofensiva es general en todos los frentes, por lo que las negras no pueden preparar ningún contrajuego sin desatender la defensa.

23. ..., **P4CR**
 24. **P6T**, **A3A**
 25. **TR1A**, **A2R**
 26. **D1D**, ...

Una fina maniobra, que pone de manifiesto la gran movilidad de los efectivos blancos, para ser trasladados de un sector a otro.

26. ..., **D1R**
 27. **P4CR**, **D3C**
 28. **P×P**, **T×P**
 29. **T×T**, **D×T+**
 30. **R1T**, **T1A**
 31. **D1T**, **D6D**
 32. **C1C**, **A3D**
 33. **A3A**, **D4A**
 34. **T1A**, **D3C**
 35. **T1C**, ...

Amenazando romper la resistencia negra con 36. P4R.

35. ..., **A2R**
 36. **C3A**, ...

Insistiendo de nuevo sobre la debilidad de 5D.

36. ..., **D1C**
 37. **P4R**, **D2A**
 38. **A2C**, **D7A**

La posición negra es delicada; pero con la jugada del texto se precipita el fin.

39. **A×P**!, **A×A**

No hay otro remedio. Si 39. ..., A5C; 40. P5R, y el hole 6AR es decisivo.

40. **T1AR**, **D×T+**
 41. **A×D**, **D×P**
 42. **A2C**, **C8R**
 43. **A×P**, **A3T**
 44. **A1C**, Rinden.

Partida n.º 88

TYLOR-WINTER

DEFENSA SICILIANA

1. **P4R**, **P4AD**; 2. **C3AR**, **P3D**; 3. **P4D**, **P×P**; 4. **C×P**, **C3AR**; 5. **C3A**, **P3CR**; 6. **A2R**, **A2C**; 7. **C3C**, **P4TD**; 8. **0-0**, **P5T**; 9. **C4D**, **0-0**; 10. **C4-5C**, **A3R**; 11. **D2D**, **C4TD**; 12. **P3CD**, **P×PC**; 13. **PT×P**, **D2D**; 14. **A6T**, **C3A**; 15. **A×A**, **R×A**; 16. **TD1D**, **C1CR**; 17. **P4AR**, **P3AR**; 18. **C5D**, **A×C**; 19. **P×A**, **C1D**; 20. **C4D**, **C3T**; 21. **A3D**, **D2A**; 22. **P5A**, **D4A**; 23. **A4A**, **C3-2A**; 24. **T3A**, **C4R**; 25. **T3C**, **P4AR**; 26. **P4T**, **P3T**; 27. **P×P**, **PT×P**; 28. **T×PC+**, **P×T**; 29. **D×P+**, **R2A**; 30. **D5T+**, **R2C**.

TABLAS

Partida n.º 89

LASKER-EUWE

DEFENSA ESLAVA

1. **P4D**, **P4D**
 2. **P4AD**, **P3AD**
 3. **C3AR**, **C3A**
 4. **P3R**, **A4A**

Otra posibilidad era 4. ..., P3R para entrar en la célebre Variante Merano.

- | | | |
|-----|-------------|-------------|
| 5. | A3D, | P3R |
| 6. | P×P, | A×A |
| 7. | D×A, | PR×P |
| 8. | C3A, | A3D |
| 9. | 0-0, | 0-0 |
| 10. | T1R, | CD2D |

Las negras han resuelto plausiblemente el desarrollo inicial, pero no pueden impedir el avance del PR blanco que, si bien trae consigo el aislamiento del PD, mantiene latente la iniciativa.

- | | | |
|-----|---------------|-------------|
| 11. | P4R, | P×P |
| 12. | C×P, | C×C |
| 13. | D×C, | T1R |
| 14. | D×T+ , | T×T |
| 15. | T×D+ , | T×T |
| 16. | R1A, | C3C |
| 17. | A2D, | P3A |
| 18. | T1R, | T×T+ |
| 19. | C×T, | R2A |

Después de la general liquidación, se ha llegado a una igualdad material y posicional.

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 20. | R2R, | R3R |
| 21. | P3TR, | C5A |
| 22. | A1A, | A2A |
| 23. | R3D, | A4T? |

Esta jugada es el punto de apoyo de la maniobra victoriosa de Lasker. El negro debió evitar las complicaciones, siguiendo el camino de las tablas.

- | | | |
|-----|--------------|------------|
| 24. | P4CD! | A×P |
| 25. | C2A, | A7D |

No hay más remedio que perder una pieza, con lo que prácticamente termina la lucha.

- | | | |
|-----|-------------|-------------|
| 26. | A×A, | C7C+ |
| 27. | R2R, | R4D |
| 28. | A1A, | C5A |
| 29. | R3D, | C3C |

- | | | |
|-----|---------------|----------------|
| 30. | C3R+ , | R3R |
| 31. | C4A, | C1A |
| 32. | C5T, | C3D |
| 33. | A4A, | Rinden. |

Partida n.º 90

BOTVINNIK-VIDMAR

DEFENSA ORTODOXA

- | | | |
|----|--------------|-------------|
| 1. | P4AD, | P3R |
| 2. | C3AR, | P4D |
| 3. | P4D, | C3AR |
| 4. | A5C, | A2R |
| 5. | C3A, | 0-0 |
| 6. | P3R, | CD2D |
| 7. | A3D, | P4A |
| 8. | 0-0, | PA×P |
| 9. | PR×P, | P×P |

Aún no se ha puesto en claro si el PD aislado constituye una ventaja o una desventaja; pero si puede afirmarse que habiendo Caballos sobre el tablero, el sacrificio de este Peón, mediante su avance, puede ser un arma temible.

- | | | |
|-----|--------------|------------|
| 10. | A×PA, | C3C |
|-----|--------------|------------|

Es lógico que, en consonancia con el comentario anterior, las blancas tiendan a bloquear la casilla 4D.

- | | | |
|-----|---------------|------------|
| 11. | A3C, | A2D |
| 12. | D3D! , | ... |

La Dama blanca entra en acción con la máxima potencialidad, controlando las bases estratégicas del centro.

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 12. | ... | CD4D |
| 13. | C5R, | A3A |
| 14. | TD1D, | C5CD |
| 15. | D3T, | A4D |

El negro tiene que buscar alivio en la liquidación, toda vez que su juego está sometido a fuerte presión.

- | | | |
|-----|-------------|-------------|
| 16. | C×A, | CD×C |
| 17. | P4A, | T1A |
| 18. | P5A! | P×P |
| 19. | T×P, | D3D |
| 20. | C×P! | ... |

Una maniobra bien concebida para acabar con la resistencia negra.

- | | | |
|-----|---------------|------------|
| 20. | ... | T×C |
| 21. | A×C3A, | A×A |
| 22. | T×C, | ... |

El momento cumbre. Las blancas amenazan simultáneamente la D, la T, y además la combinación que sigue.

- | | | |
|-----|-------------|------------|
| 22. | ... | D3A |
| 23. | T6D! | D1R |
| 24. | T7D, | Rinden. |

No se puede evitar la pérdida inmediata de material. Una partida enérgica de Botvinnik.

Partida n.º 91

THOMAS - RESHEWSKY

RUY-LÓPEZ

- | | | |
|----|--------------|-------------|
| 1. | P4R, | P4R |
| 2. | C3AR, | C3AD |
| 3. | A5C, | P3TD |
| 4. | A4T, | C3A |
| 5. | O-O, | A2R |
| 6. | P3A?, | ... |

Lo mejor y más simple es 6. T1R. Una vez que el negro ha situado el Alfil en 2R, puede sin peligro capturar el PR blanco, consiguiendo ventaja.

- | | | |
|----|-------------|-------------|
| 6. | ... | C×PR |
| 7. | D2R, | C4A |
| 8. | A×C, | ... |

Obligando, pues de otra manera el negro retendría el Peón extra.

- | | | |
|-----|-------------|-------------|
| 8. | ... | PD×A |
| 9. | C×P, | O-O |
| 10. | P4D, | C2D |
| 11. | C2D, | C×C |
| 12. | D×C, | A3R |
| 13. | C3A, | A3D |

Ahora se ve la ventaja del negro, que además de llevar la iniciativa y conservar la pareja de Alfiles con gran radio de acción, ha logrado adelantarse en desarrollo.

- | | | |
|-----|--------------|--------------|
| 14. | D5T, | P3A |
| 15. | P3CD, | D2D |
| 16. | P3TR, | P4CD! |

Impidiendo que el blanco avance su PAD, con lo cual mejoraría su juego después de ubicar su AD en 2CD.

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 17. | T1R, | TR1R |
| 18. | A2D, | P3C |
| 19. | D4T, | R2C |
| 20. | D4R?, | ... |

Provocando un cambio desfavorable.

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 20. | ... | A×PC |
| 21. | D×T, | T×D |
| 22. | T×T, | D×T |
| 23. | P×A, | P5C |
| 24. | T×P, | P×P |
| 25. | A×PA, | D7R! |
| 26. | T×P, | D4C |

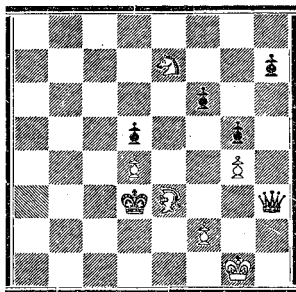
La maniobra negra, para conquistar la calidad, reduce a cero las esperanzas del maestro inglés, cuya heroica defensa está destinada de antemano al fracaso.

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 27. | T×A, | P×T |
| 28. | P4CD, | D6D |
| 29. | A2D, | P4C |
| 30. | A3R, | D8C+ |
| 31. | R2T, | D×P |

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 32. | P4CD, | D2C |
| 33. | C2D, | D4D |
| 34. | C1A, | R2A |
| 35. | C3C, | R3R |
| 36. | C5A, | D6A |
| 37. | C6T, | R4D |
| 38. | C8C, | R5A |
| 39. | C7R, | P4D |
| 40. | C8A | R6A! |

Reshewsky conduce el final con toda corrección.

- | | | |
|-----|----------------|-------------|
| 41. | C7R, | R6D |
| 42. | R1C, | D×PT |
| 43. | Rinden. | |



14.^a R O N D A

Partida n.º 92

VIDMAR-THOMAS

VARIANTE MERÁN

1. **P4D, P4D;** 2. **P4AD, P3R;** 3. **C3AR, C3AR;** 4. **C3A, P3A;** 5. **P3R, CD2D;** 6. **A3D, P×P;** 7. **A×PA, P4CD;** 8. **A3D, P5C.**

La alternativa es 8. ..., P3TD; 9. P4R, P4AD, etc.

9. **C4TD, A2C;** 10. **0-0, A2R;** 11. **D2R, 0-0;** 12. **P4R, P4A;** 13. **P5R, C1R;** 14. **C×P, C×C;** 15. **P×C, D2A.**

Si 15. ..., A×P; 16. A×PT+; R×A; 17. D2A+, etc.

16. **A4R, T1A;** 17. **A2D, P3TD;** 18. **TD1A, A×A;** 19.

- D×A, D3A;** 20. **D×D, T×D;** 21. **A3R, C2A;** 22. **C4D, T3T;** 23. **P6A, T1D;** 24. **T4A, T4D;** 25. **P4A, P3C;** 26. **TR1A, R1A;** 27. **R2A, R1R;** 28. **C3C, R1D;** 29. **A5A, T1T;** 30. **R3R, A×A;** 31. **C×A, R2R;** 32. **C7C, P4C!** 33. **P3CR, P×P+;** 34. **P×P, T1CR;** 35. **T1-2A, P3A!** 36. **P×P+, R×P;** 37. **C5A, T5CR;** 38. **C4R+, R2R;** 39. **C2A, T1C;** 40. **R3A, C4C;** 41. **T5A, T1AD;** 42. **T×T, P×T;** 43. **T5A, C5D+** 44. **R3R, C4A+!** 45. **R3D, R3D;** 46. **T×PT, T×P;** 47. **T7T, T5A;** 48. **T×P, T×P;** 49. **R2R, T5AD;** 50. **R1D, P5D;** 51. **R2D, P6C!** 52. **P×P, P5C;** 53. **C3D, T×P;** 54. **T7D+, R×T;** 55. **C5A+, R3D;** 56. **C×T, C6R;** 57. **P4T, C5A+;** 58. **R2A, R4R;** 59. **C×P R×C;** 60. **P4C, R5R;** 61. **R3A, C3C;** 62. **P5C, R4A;** 63. **R4D, R5C;** 64. **R5A, C5T+.**

T A B L A S

Partida n.º 93

EUWE-BOTVINNIK

DEFENSA NIMZO-INDIA

1. **P4D, P3R**; 2. **P4AD, C3AR**; 3. **C3AD, A5C**; 4. **D2A, P4D**; 5. **P×P, D×P**; 6. **P3R, P4AD**; 7. **P3TD, A×C+**; 8. **P×A, CD2D**; 9. **C3A, P3CD**; 10. **P4AD, D3D**; 11. **A2C, A2C**; 12. **A2R, TD1A**; 13. **O-O, A5R**; 14. **D3A, O-O**; 15. **TD1D, TR1D**; 16. **P5D, D1A**; 17. **P×P, P×P**; 18. **C5R, D2R**; 19. **C×C, C×C**; 20. **T2D, A3A**; 21. **A4C, C3A**; 22. **T×T+, T×T**; 23. **T1D, T×T+**; 24. **A×T, D3D**; 25. **A2R, R2A**; 26. **P3A, A5T**; 27. **A3D, P3TR**; 28. **P3C, A3A**; 29. **R2A, P4R!**; 30. **A2R, C2D**; 31. **D2D, D×D**; 32. **A×D, P5R**; 33. **A×P, A×A**; 34. **P×A, C1C**; 35. **R3A, C3A**; 36. **A3A, P3C**; 37. **R4A, P3T**; 38. **P4TD, R3R**; 39. **P4T, C5C**; 40. **R3A, C6D**; 41. **A7C, C4R+**; 42. **R2R, C×P**; 43. **A×P, C7C**; 44. **A7C, C×P**; 45. **P4C, P4CD**; 46. **P5T, P×P**; 47. **P×P, R2A**; 48. **A1T, C3C**; 49. **R3A, P5C**; 50. **P5R, C2D**; 51. **R4R, R3R**; 52. **P6T, C1A**; 53. **R3D, R5D**; 54. **P4R+, R3A**; 55. **R4A, P4T**; 56. **P6R, R3D**; 57. Tablas.

Partida n.º 94

WINTER-LASKER

APERTURA COLLE

1. **P4D, C3AR**
2. **C3AR, P4D**
3. **P3R, P3R**
4. **CD2D, P4A**
5. **P3A, C3A**
6. **A3D, A3D**
7. **O-O, O-O**
8. **P×P, A×PA**
9. **P4R, D2A**
10. **D2R, T1R**
11. **P5R, C2D**

Las negras tienen ya en el PR blanco un importante punto de ataque.

12. **T1R,** ...

El sacrificio 12. **A×PT+** no tiene buenas perspectivas, ya que las negras pueden organizar una defensa eficaz.

12. ... **P3A**
13. **C5C,** ...

Una continuación azarosa. Pero después de 13. **P×P, C×P** el negro tendría una ventaja central efectiva.

13. ..., **D×P**

Con 13. ..., **P×C** o 13. ..., **P×P** se daría al blanco chances para un violento ataque sobre el enroque.

14. **A×P+, R1A**
15. **D×D, C2×D**
16. **P4CD, A3D**
17. **C5-3A, P3CR**
18. **C4T, R2C**
19. **P4A,** ...

Todas las jugadas blancas han sido forzadas para sacar de su encierro al Alfil. No obstante, han de perder un Peón, con lo que el centro negro queda lo suficientemente sólido para imponerse.

19. ... **R×A**
20. **P×C, C×PR**
21. **C4-3A, A2D**
22. **C×C, A×C**
23. **A2C, TD1A**
24. **T3R,**

Menos defensiva que 24 **TD1A**.

24. ... **A5A**
25. **T3D, A4CD**
26. **T3T+, R2C**
27. **P4T, A5A!**

28. **C×A,** **T×C**
 29. **T1D,** **A4R**
 30. **P5T,** **TRIAD**
 31. **T1R,** ...

Defendiendo indirectamente el PAD por la posibilidad de capturar el PR enemigo.

31. ..., **T1-3A**
 32. **R1A,** **P4CR**
 33. **R1C,** ...

Para defender el PTR.

33. ..., **P5C**
 34. **T4T,** **T1A**
 35. **P3C,** **T1TR**
 36. **T×T,** **R×T**
 37. **R2C,** **R2C**
 38. **R2A,** **R2A**
 39. **R3R,** **R2R**
 40. **T2R,** **T5R+**
 41. **R3D,** **T×T**
 42. **R×T,** **R2D**
 43. **R3D,** **R3A**
 44. **A2A,** **R4C**
 45. **A3R,** **P3T**
 46. **A6T,** **P4A**
 47. **A5C,** **A2C**
 48. Rinden.

La resistencia es inútil. El simple y metódico avance de los Peones centrales negros decide la lucha.

Partida n.º 95

ALEXANDER - TYLOR

APERTURA INGLESA

1. **P4AD, P3AD;** 2. **P4R, P4D;** 3. **PR×P, P×P;** 4. **P4D, C3AR;** 5. **C3AD, C3A;** 6. **C3A, P3R;** 7. **A2R, P×P;** 8. **A×P, P3TD;** 9. **O—O, A2R;** 10. **A4AR, O—O;** 11. **P3TD, P4CD;** 12. **P5D, PR×P;** 13. **A×PD, A2C;** 14. **P4CD, P3TR;** 15. **T1R, C×A;** 16. **C×C, A4CR;** 17. **A7A,**

D1A; 18. **C×A, P×C;** 19. **P3TR, T1R;** 20. **D4C, D×D;** 21. **P×D, C4R;** 22. **T×C, T×T;** 23. **A×T, A×A.**

TABLAS

Partida n.º 96

FINE - CAPABLANCA

DEFENSA ESLAVA

1. **P4D, P4D;** 2. **P4AD, P3AD;** 3. **C3AR, C3A;** 4. **C3A, P×P;** 5. **P4TD, A4A;** 6. **P3R, P3R;** 7. **A×P, A5CD;** 8. **O—O, O—O;** 9. **D2R, C5R;** 10. **C×C, A×C;** 11. **T1D, C2D;** 12. **A2D, A×C;** 13. **D×A, D4T;** 14. **D2R, A×A;** 15. **D×A, D×D;** 16. **T×D, P4TD;** 17. **P3CR, C3C;** 18. **A3C, TR1D;** 19. **T2A, C4D;** 20. **A×C, T×A.**

TABLAS

Partida n.º 97

BOGOLJUBOW-FLOHR

DEFENSA FRANCESA

1. **P4R,** **P3R**
 2. **P4D,** **P4D**
 3. **C3AD,** **A5C**

Esta antigua Variante ha sido impuesta últimamente por la moda magistral

4. **P5R,** **P4AD**
 5. **P3TD,** **A×C+**
 6. **P×A,** **C2R**
 7. **D4C,** **C4A**
 8. **A3D,** **P4TR**
 9. **D4A,** **P×P**
 10. **P×P,** **D5T**

Este método defensivo constituye una de las mejores líneas para el negro en esta Variante.

- | | |
|-----------------|------------|
| 11. C3A, | D×D |
| 12. A×D, | C3A |
| 13. P3A, | A2D |

Las negras completan el desarrollo al mismo tiempo que el adversario, con posición sensiblemente equilibrada.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 14. P3T, | TD1A |
| 15. R2R, | C4T! |

En busca de los holes.

- | | |
|-------------------|------------|
| 16. P4C, | C2R |
| 17. A2D, | C5A |
| 18. TR1CR, | C7C |
| 19. TD1C, | C×A |
| 20. T×P, | ... |

Una aventura poco clara. Más simple era 20. R×C.

- | | |
|-------------------|-------------|
| 20. ..., | A3A |
| 21. T7-1C, | P×P |
| 22. P×P, | T6T! |

El negro saca el máximo provecho de la posición antes de rendir el Caballo.

- | | |
|-----------------|------------|
| 23. C5C, | T7T |
| 24. R×C, | T×P |

Se ha igualado el material, pero las piezas negras gozan de la máxima actividad. Queda no obstante, una difícil contingencia: los Alfiles de color diferente.

- | | |
|------------------|-------------|
| 25. R3R, | T7T |
| 26. T1TR, | T×T |
| 27. T×T, | C3C |
| 28. T1CD, | R2R |
| 29. T1AR, | P3A! |

La mejor defensa, porque implica ataque.

- | | |
|------------------|--------------|
| 30. P×P+, | P×P |
| 31. C7T, | T1TR! |

El eco de la jugada 29. Flohr ha preparado con todo detalle esta

victoriosa escaramuza. La continuación es forzada.

- | | |
|-----------------|------------|
| 32. T×P, | A1R |
| 33. T×C, | ... |

Hay que entregar la calidad como mal menor; después de lo cual el final está definido.

- | | |
|------------------|-------------|
| 33. | A×T |
| 34. C5C, | T5T |
| 35. C3A, | T×P |
| 36. C5R, | T7C |
| 37. P4A, | P×P |
| 38. C×P, | A1R |
| 39. A4C+, | R3A |
| 40. C6D, | A3A |
| 41. R3D, | A4D |
| 42. R3R, | R4C |
| 43. C5C, | R5C |
| 44. C7A, | A5A |
| 45. P5D, | P4R! |
| 46. Rinden. | |

No se puede evitar el mate.

Partida n.º 98

TARTAKOWER-ALEKHINE

APERTURA CATALANA

- | | |
|-----------------|-------------|
| 1. P4D, | C3AR |
| 2. P3CR, | ... |

Como se jugó en Barcelona, 1929.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 2. | P4AD |
| 3. C3AR, | P4D |
| 4. A2C, | P×P |
| 5. O-O, | A5C |
| 6. C×C, | P4R! |

El negro asume la iniciativa y ocupa el centro cómodamente.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 7. C3AR, | C3A |
| 8. P3TR, | A4AR |
| 9. P4A, | P5D! |

Un buen criterio. Ni la debilidad del flanco de Dama, ni la

apertura de la gran diagonal para el AR blanco, son suficientes para contrarrestar el puntal negro de 5D.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 10. D3C, | D2A |
| 11. P3R, | A2R |
| 12. P×P, | P×P! |

Manteniendo la idea motriz del sistema adoptado por el negro.

- | | |
|-----------------|------------|
| 13. A4A, | D1A |
| 14. T1D, | O—O |

El PD abandonado trae consigo, en caso de captura, un cambio de frente: Las operaciones negras se realizarán sobre el enroque enemigo.

- | | |
|-----------------|------------|
| 15. C×P, | A×P |
| 16. C×C, | P×C |
| 17. A×A, | D×A |

Ahora se ve claramente que la debilidad del ala de Rey del blanco está más acentuada que la del negro en el flanco contrario.

- | | |
|------------------|-------------|
| 18. D3AR, | C5C |
| 19. C3A, | P4AR |
| 20. D2C, | D4T |
| 21. T1R, | A4A |

Paulatinamente el ataque negro va imponiéndose.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 22. C1D, | P4C! |
| 23. A5R, | T01D |

Ahora se amenaza sacrificar la calidad para eliminar la pieza defensora. Pero esta amenaza no tiene parada.

- | | |
|------------------|-------------|
| 24. A3A, | T×C! |
| 25. TD×T, | ... |

Para no perder el control de la columna TR e impedir la irrupción del Caballo en 6R, que ganaría la Dama: 25. TR×T, A×P+; 26. R1A, C6R+, etc.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 25. ... | A×P+ |
| 26. R1A, | A×T |
| 27. T×A, | P5A |

Abriendo una nueva vía de ataque para la Torre.

- | | |
|-----------------|--------------|
| 28. P×P, | T×P+ |
| 29. R1C, | C7T!! |

Un golpe de gran efecto. Se amenazaba ganar la Dama, y si 30. D×C, T5C+; 31. R1T, T5T, etc.

- | | |
|-----------------|-----|
| 30. T3R, | ... |
|-----------------|-----|

Única solución momentánea.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 30. ... | T8A+ |
| 31. D×T, | C×D |
| 32. R×C, | D2A+ |
| 33. R2C, | D×P |
| 34. T7R, | D4D+ |
| 35. R3T, | P4TR |
| 36. Rinden. | |

15.^a R O N D A

Partida n.º 99

FLOHR-TARTAKOWER

APERTURA RETI

1. **C3AR, C3AR;** 2. **P4A, P3R;** 3. **C3A, P4D;** 4. **P3R,**

- C5R;** 5. **D2A, P4AR;** 6. **P3D, C×C;** 7. **P×C, P3A;** 8. **P4D, A3D;** 9. **P×P, PR×P;** 10. **A3D, O—O;** 11. **O—O, A3R;** 12. **P4A, C2D;** 13. **T1C, T1C;** 14. **A2D, R1T;** 15. **TR1R, P×P;** 16. **A×PAD, A×A;** 17. **D×A, C4D;** 18. **T3C, T2A;** 19. **TR1A,**

T2A; 20. **D5A, D1D;** 21. **T2C, P3CD;** 22. **D3T, T1C-1A;** 23. **T2C-2A, D2R;** 24. **D×D, C×D;** 25. **C5R, P4A;** 26. **C7A+, R1C;** 27. **C6D, T1D;** 28. **P×P, T×P;** 29. **T×T, P×T;** 30. **C7C, T7D;** 31. **P4TD, T7T;** 32. **C×P, C4D;** 33. **P3C, C3C;** 34. **T1C, P3TR;** 35. **T5C, P5A;** 36. **PC×P, C×P;** 37. **T8C+, R2T;** 38. **C6R, T7C;** 39. **T8R, T2C;** 40. **P5A, P4C;** 41. **P4R, C6A;** 42. **P5R, P4TD;** 43. **T8TD, P5TD;** 44. **C5A, T4D;** 45. **T7T+, R1C;** 46. **C7D, C7R+;** 47. **R2C, C5A+;** 48. **R3C, T6C+;** 49. **P3A, T7C;** 50. **C6A+, R1A;** 51. **T8T, R2A;** 52. **T7T+, R1A;** 53. **T8T+, R2A;** 54. **T7T+, R1A.**

TABLAS

Partida n.º 100

CAPABLANCA-BOGOLJUBOW

APERTURA INGLESA

1. **P4AD, P4R;** 2. **C3AD, C3AD;** 3. **P3CR, P3CR;** 4. **A2C, A2C;** 5. **P3D, P3D;** 6. **A2D, P4A;** 7. **T1CD, C3A;** 8. **R4CD, O-O;** 9. **P5C, CD2R;** 10. **D2A, P3TR;** 11. **P3R, P3TD;** 12. **P4TD, P4AD;** 13. **P×PT, T×P;** 14. **CR2R, C3AD;** 15. **C5D, C×C;** 16. **A×C+, R2T;** 17. **P4TR, D1R;** 18. **R1A, C2R;** 19. **P5TD, C×A;** 20. **P×C, D2A;** 21. **D4A, P5AR!** 22. **PC×P, A5CR;** 23. **TR1C, A6A;** 24. **P4R, PR×PA;** 25. **C×P, A4R;** 26. **C6R!, TD1T;** 27. **C×T+, T×C;** 28. **D5C?, A×P!** 29. **D×P, A×P+;** 30. **R2C, A5R+;** 31. **P3A, A×P+;** 32. **R3T, A×PD;** 33. **D×D+, T×D;** 34. **TR1AR, A3R+;** 35. **R2C, A4A;** 36. **P6T, A5R+;** 37. **R3T, T2C;** 38. **T6C, A4A+;** 39. **R2C, A5R+;** 40. **R3T, T2R;** 41. **A4A, T2AR;** 42. **A×A, T×T;** 43. **A×P, T6A+;** 44. **R2T, P4C;** 45. **P×P, P×P;** 46. **A×P, P5C.**

TABLAS

Partida n.º 101

TYLOR-FINE

DEFENSA SICILIANA

| | | |
|-----|--------------|-------------|
| 1. | P4R, | P4AD |
| 2. | C3AR, | P3D |
| 3. | P4D, | P×P |
| 4. | C×P, | C3AR |
| 5. | C3AD, | P3CR |
| 6. | A2R, | A2C |
| 7. | A3R, | O-O |
| 8. | D2D, | C3A |
| 9. | T1D, | C5CR |
| 10. | A×C, | A×A |
| 11. | P3A, | A2D |
| 12. | O-O, | T1A |

La apertura se ha desarrollado según las normas establecidas por la teoría, sin ninguna idea original.

| | | |
|-----|---------------|------------|
| 13. | T2A, | C4R |
| 14. | P3CD, | P4A |
| 15. | P×P, | P×P |
| 16. | C3-2R, | C2A |
| 17. | P4AR, | D1R |
| 18. | P3TR, | R1T |

Las negras intentan aprovechar la columna abierta CR para contraatacar el enroque enemigo.

| | | |
|-----|--------------|-------------|
| 19. | D5T, | C1D |
| 20. | P4A, | D3C |
| 21. | D×PT, | T1CR |
| 22. | D6C, | A3AR |

El tiempo que ha invertido el blanco en capturar un Peón, ha sido aprovechado por las negras para organizar la ofensiva.

| | | |
|-----|--------------|---------------|
| 23. | C3AD, | A3A |
| 24. | C5D, | A×C5D, |
| 25. | P×A, | D4T! |
| 26. | C3A, | D×PT |
| 27. | A4D, | D3T |
| 28. | A×A+, | D×A |
| 29. | D4D, | R2C |
| 30. | T2R, | D×D+ |
| 31. | C×D, | R3A |

La simplificación ha reducido las operaciones, pero el negro, una vez recuperado el material, no tiene nada que temer.

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 32. | R2A, | T4A |
| 33. | C3A, | P3T |
| 34. | T4D, | T1R |
| 35. | P4CD, | T6A |
| 36. | T3R, | T7A+ |
| 37. | T2D, | T×T+ |
| 38. | C×T, | P4R |

Liberando la principal debilidad, que consistía en el PR retrasado.

- | | | |
|-----|-----------------|-------------|
| 39. | P×P ap., | C×P |
| 40. | P3C, | T1AD |
| 41. | T3D, | R2R |
| 42. | R3R, | T7A |
| 43. | P4T, | C2A |
| 44. | T3C, | T7TD |
| 45. | P5T, | C4C |
| 46. | T1C, | R2A |
| 47. | R3D, | P4D |
| 48. | C3C, | T7CR |

El juego exacto de las negras ha ido inclinando a su favor un difícil final muy igualado.

- | | | |
|-----|-------------|-------------|
| 49. | C5A, | T×P+ |
| 50. | R2D, | C3D |
| 51. | C×P, | ... |

Un sacrificio prometedor, que es refutado con toda serenidad.

- | | | |
|-----|-------------|-------------|
| 51. | ... | C×C |
| 52. | P6T, | C3D |
| 53. | P5C, | T6TD |
| 54. | P6C, | T×P |
| 55. | P7C, | C×P |

Una vez reconquistada la pieza en condiciones óptimas, los dos Peones extras del negro deciden la lucha.

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 56. | T×C, | R3R |
| 57. | T7TR, | T7T+ |
| 58. | R3D, | T7TR |
| 59. | T7T, | T5T |

- | | | |
|-----|---------------|-------------|
| 60. | T6T+, | R2A |
| 61. | R4D, | T×P+ |
| 62. | R×P, | R2C |
| 63. | R5R, | T8A |
| 64. | T2T, | R3C |
| 65. | T2CR+, | R4T |
| 66. | R6A, | R5T |
| 67. | T6C, | P4T |
| 68. | T5C, | P5A |
| 69. | R5A, | T8D |
| 70. | T2C, | P6A |
| 71. | Rinden. | |

Partida n.º 102

LASKER - ALEXANDER

APERTURA INGLESA

- | | | |
|----|--------------|-------------|
| 1. | P4AD, | P4R |
| 2. | C3AD, | C3AD |
| 3. | P3CR, | P3CR |
| 4. | A2C, | A2C |
| 5. | P3D, | CR2R |
| 6. | A2D, | ... |

Otra idea buena es el doble fianchetto.

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 6. | ... | O-O |
| 7. | C3A, | C5D |
| 8. | O-O, | P3AD |
| 9. | T1A, | P3D |
| 10. | P4CD, | C×C |
| 11. | A×C, | A6T |
| 12. | T1R, | D2D |

Las negras han esquivado todos los obstáculos del planteo y tienen un juego plausible.

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 13. | P5C, | P4AD |
| 14. | C4R, | D2A |
| 15. | T1C, | A2D |
| 16. | D1A, | P3C |
| 17. | A5C, | C4A |
| 18. | C8A+, | A×C |
| 19. | A×A, | ... |

Las anteriores escaramuzas han dado como resultado un debilitamiento general en la posición negra. Las blancas conservan la pe-

queña calidad y sus Alfiles están dotados de grandes radios de acción.

19. **TD1C**
20. **A4C,** ...

Lógica, porque amenaza 21. $A \times C$ y 22. $D6T$, con mate imparable.

20. **C2C**
21. **D6T,** **C1R**

Hay que transigir por la pérdida de la calidad para evitar el mate.

22. **A7R,** **C2C**
23. **A \times T,** **T \times A**
24. **A3A,** **C4A**
25. **D2D,** **C5D**
26. **A2C,** **A1A**

Para oponerse al gran dominio del Alfil enemigo.

27. **P3R,** **C3R**
28. **P4A,** **A2C**
29. **P4TD,** **P4A**

De nada serviría 29., $A \times A$; 30. $D \times A$, y la gran diagonal sigue en poder del blanco.

30. **A \times A,** **D \times A**
31. **D2C,** **D2R**

Más resistencia, aunque sin esperanzas, ofrecía el cambio de Damas.

32. **D5D,** Rinden.

Partida n.º 103

BOTVINNIK - WINTER

APERTURA RETI

1. **C3AR, C3AR;** 2. **P4AD, P3AR;** 3. **C3A, P4D;** 4. **P3R, P3CR;** 5. **P4D, A2C;** 6. **D3C, O-O;** 7. **A2D, P3C;** 8. **P \times P,**

P \times P; 9. **C5R, A2C;** 10. **A5CD, P3TD;** 11. **A2R, CD2D;** 12. **C \times C, C \times C;** 13. **P4AR, P3R;** 14. **O-O, P4AR;** 15. **A3A, T1CD;** 16. **TD1A, P4CD;** 17. **C2R, T1R;** 18. **D3TD, A1AR;** 19. **A4CD, A \times A;** 20. **D \times A, D3C;** 21. **T2AD, R2A;** 22. **C1AD, TD1A;** 23. **TR2A, T5AD;** 24. **D1R, TR1AD;** 25. **A1D, T \times T;** 26. **A \times T, P4TD;** 27. **C3D, A3T;** 28. **P4CD, P \times P;** 29. **C \times P, D4T;** 30. **A3C, C3A;** 31. **T1A, C5R;** 32. **C \times A, D \times C;** 33. **D4C, T6A;** 34. **T1R, D3A;** 35. **P3TR, T8A;** 36. **R2T, D6A;** 37. **D \times D, T \times D;** 38. **T2R.** TABLAS

Partida n.º 104

THOMAS-EUWE

DEFENSA ALEKHINE

1. **P4R,** **C3AR**
2. **P5R,** **C4D**
3. **P4D,** **P3D**
4. **C3AR,** **A5C**
5. **A2R,** ...

Este sistema se considera en la actualidad más sólido que la Variante de los Cuatro Peones, donde el negro encuentra campo apropiado para el ataque.

5. ... **P3AD**
6. **O-O,** **P \times P**
7. **C \times P,** **A \times A**
8. **D \times A,** **P3R**
9. **P3CD,** ...

Realmente es en el fianchetto donde el AD blanco tiene mejor porvenir.

9. **C2D**
10. **P4AD,** **C4-3A**
11. **C3AD,** **A5C**
12. **A2C,** **O-O**
13. **TR1D,** **D2A**
14. **T3D,** **TR1D**
15. **TD1D,** **C1A**

16. **C4R,** **C×C**
 17. **D×C,** ...

El blanco ha conseguido un juego amplio con buenas perspectivas de ataque sobre el flanco de Rey.

17. ..., **A3D**
 18. **P5D,** ...

Posiblemente este avance no sea la mejor idea para poner en práctica. Con él las negras consiguen desenvolver su posición restringida.

18. ..., **PR×P**
 19. **P×P,** **T1R**
 20. **P4A,** **P×P**

Si 20. ..., P3A; 21. P×P con mejor juego.

21. **T×P,** **TD1D**
 22. **D3D,** **C3R?**

Un error que pudo costar la partida. Pero...

23. **P3CR?,** ...

La forma de ganar es: 23. T×A, T×T; 24. D×T, T1D (esta jugada justifica la 22 del negro); 25. C7D!, D×D; 26. T×D, C1A; 27. C6A+, etc.

23. ..., **A4A+**
 24. **R2C,** **A3C**
 25. **D3AD,** **T×T**
 26. **T×T,** **P3A**
 27. **C4A,** **D3A**

Y las negras han pasado a la ofensiva sin dificultades.

28. **C×A,** **D×C**
 29. **T2D,** **C4A**
 30. **D4A+,** **R1T**
 31. **D5D,** **P3TR**
 32. **R3T?,** ...

Otra jugada incomprensible. ¿Qué objeto se persigue?

32. ..., **C5R**
 33. **T2AD,** **D6R**
 34. **D4D,** **D6AR**
 35. **D1C,** **P4TR**
 36. **A4D,** **T1D**
 37. **D3R?,** ...

El error final. La defensa justa era 37. T2CD. La partida se suspendió en este momento y las blancas abandonaron sin reanudarla. Después de 37. ..., C4C+; 38. P×C, D8A+ el blanco está perdido en cualquier Variante.

Partida n.º 105

RESHEWSKY - VIDMAR

DEFENSA ESLAVA

1. **P4D,** **P4D**
 2. **P4AD,** **P3AD**
 3. **C3AR,** **C3A**
 4. **P3R,** **P3R**
 5. **A3D,** **P×P**
 6. **A×P,** **P4AD**

El planteo se ha convertido en un Gambito de Dama aceptado.

7. **O-O,** **P3TD**
 8. **C3A,** **P4CD**
 9. **A3C,** **A2C**
 10. **D2R,** **C3A**
 11. **TR1D,** **D3C**

Esto da lugar a una bonita maniobra blanca en el centro. Tal vez sea más sólida 11. ..., D2A, o bien 11. ..., C4D.

12. **P5D!,** **P×P**
 13. **P4R!,** ...

Se aprovecha la situación inestable del Rey negro en el centro.

13. ..., **P×P**

En caso de 13. ..., P5D; 14. P5R con ataque definitivo.

- | | | |
|-----|--------------|------------|
| 14. | C×PR, | C×C |
| 15. | D×C+, | A2R |
| 16. | A5D, | .. |

Impidiendo el enroque TR negro por la amenaza 17. A×C, ganando pieza.

- | | | |
|-----|--------------|-------------|
| 16. | ... | TD1D |
| 17. | A5CR, | T×A |

Prácticamente forzado, pues en caso de 17. ..., P3A; 18. D6R y la posición negra es desesperada.

- | | | |
|-----|-------------|------------|
| 18. | T×T, | O—O |
| 19. | T7D, | ... |

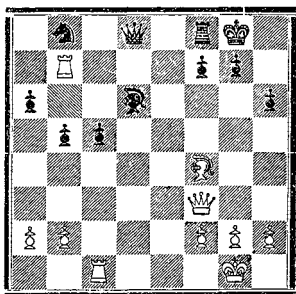
A pesar del enroque negro, la posición persiste.

- | | | |
|-----|---------------|------------|
| 19. | ... | A1D |
| 20. | 7D1AD, | A2A |
| 21. | D3R, | C1C |

- | | | |
|-----|-------------|-------------|
| 22. | T7R, | A×C |
| 23. | D×A, | P3TR |
| 24. | A4A, | A3D |
| 25. | T7C, | D1D |

Y el negro abandonó sin esperar la respuesta blanca.

Fácilmente se ve que después de 26. T1D, el negro pierde material.



Indice de jugadores y partidas

(Los números se refieren a las partidas)

| | |
|-----------------|--|
| CAPABLANCA..... | 6- 8-21-35-36-48-51-61-66-74-81-87-96-100 |
| BOTVINNIK..... | 3-11-18-24-33-37-48-50- 63-77-78-90-93-103 |
| EUWE | 1-14-28-29-41-44-54-59-67-74-80-89-93-104 |
| FINE | 4-11-17-26-30-41-43-56-70-71-83-86-96-101 |
| RESHEWSKY | 1-13-16-26-31-39-46-52-61-65-76-78-81-105 |
| ALEKHINE..... | 7- 8-20-23-33-38-46-53-59 68-72-83-85- 98 |
| FLOHR..... | 7-21-22-34-37-47-52-60-67-73-82-86-97- 99 |
| LASKER..... | 4-10-19-23-34-36-49-63-64-76-79-89-94-102 |
| VIDMAR | 14-15-27-30-40-45-53-60-66-75-79-90-92-105 |
| BOGOLJUBOW..... | 5-10-18-24-31-40-44-55-57-70-84-85-97-100 |
| TARTAKOWER..... | 6- 9-19-24-32-39-45-54-58-69-71-84-98- 99 |
| TYLOR..... | 5- 9-20-22-35-49-50-62-65-75-80-88-95-101 |
| ALEXANDER | 3-12-16-27-29-42-56-57-69-72-82-87-95-102 |
| THOMAS..... | 2-12-17-25-32-38-47-51-62-64-77-91-92-104 |
| WINTER..... | 2-13-15-28-42-43-55-58-68-73-81-88-94-103 |

Índice de Aperturas

(Los números se refieren a las partidas)

Apertura de P D

| | |
|-----------------------------|--|
| Defensa Eslava | 5-13-14-25-28-30-36-43-44-74-85-89-92-96 |
| » Ortodoxa | 15-20-21-41-56-64-67-79-80-90 |
| » India Dama..... | 1-17-18-27-48-57-72-81 |
| » India Rey | 35-55 |
| » Grünfeld | 53-63-103 |
| » Nimzoindia..... | 12-23-31-42-93 |
| » Lasker | 2-65 |
| » Holandesa | 8-69-70-78-84 |
| » Cambridge..... | 10 |
| » Hanham The..... | 24 |
| » Thehigorin..... | 54 |
| » Vienesá..... | 40 |
| Apertura Colle..... | 46-94 |
| » Semi-Colle..... | 6-71 |
| » Catalana..... | 26-50-61-98 |
| Gambito aceptado..... | 26-52-61-76-105 |
| Formas poco usadas del Gam- | |
| bito rehusado..... | 4-34-39-66-77-83 |

Apertura de P R

| | |
|-------------------------|-------------------|
| Apertura Española..... | 51-91 |
| » de los 4 Caballos.... | 49-75 |
| Defensa Alekhine..... | 37-104 |
| » Caro-Khan | 95 |
| » Francesa..... | 7-22-59-68-97 |
| » Húngara..... | 62 |
| » Philidor | 9 |
| » Siciliana..... | 3-33-38-82-88-101 |

Aperturas laterales

| | |
|--------------------|------------------------------|
| Apertura Bird..... | 19-32-45-58 |
| » Inglesa..... | 16-29-46-56-86-87-99-100-102 |
| » Reti..... | 19-32-45-58 |

COLECCION

TEORIA de las APERTURAS

Esta colección comprende las más importantes líneas de aperturas, cada una de las cuales es objeto de un volumen, con amplísimo estudio monográfico. La integran los siguientes volúmenes:

- I. La Apertura Inglesa, por *J. Ganzo*.
- II. La Apertura Escocesa y la Defensa Petroff, por *J. Ganzo*.
- III. La Defensa Siciliana, por *Seeger y Ganzo*.
- IV. La Defensa India de Dama, por *B. L. Esnaola*.
- V. La Defensa Grunfeld, por *B. L. Esnaola*.
- VI. La Defensa Nimzoindia, por *J. Ganzo*.
- VII. La Defensa Alekhine, por *J. Ganzo*.
- VIII. La Defensa Francesa, por *J. Ganzo*.
- IX. La Apertura Española, por *J. Ganzo*.
- X. El Giuoco Piano, por *J. Ganzo*.
- XI. La Defensa India de Rey, por *B. L. Esnaola*.
- XII. La Apertura Reti-Zukertot, por *B. L. Esnaola*.
- XIII. La Defensa Caro-Cann, por *J. Ganzo*.
- XIV. La Defensa Ortodoxa, por *Ganzo*.
- XV. Contragambitos, por *Esnaola*.
- XVI. La Defensa de los dos caballos, por *J. Ganzo*.
- XVII. El Gambito de Rey, por *B. L. Esnaola*.
- XVIII. La Defensa Merano, por *R. Torán*.
- XIX. La Defensa Cambridge-Springs, por *J. Ganzo*.
- XX. La Defensa Lasker y Tarrasch, por *J. Ganzo*.
- XXI. La Defensa Holandesa, por *R. Torán*.
- XXII. Aperturas poco conocidas, por *J. Ganzo*.
- XXIII. La Apertura de los cuatro caballos, por *J. Ganzo*.

Constituye esta serie la más completa obra de consulta y contiene las líneas de juego sancionadas por los mejores analistas, así como las aportaciones más recientes a la teoría derivada de la práctica de los grandes maestros actuales.

Diríjase a:

RICARDO AGUILERA - Editor
Padilla, 54 - Teléfono 35 96 87
Apartado 9.138. — MADRID



RICARDO AGUILERA

APARTADO 9 138

MADRID